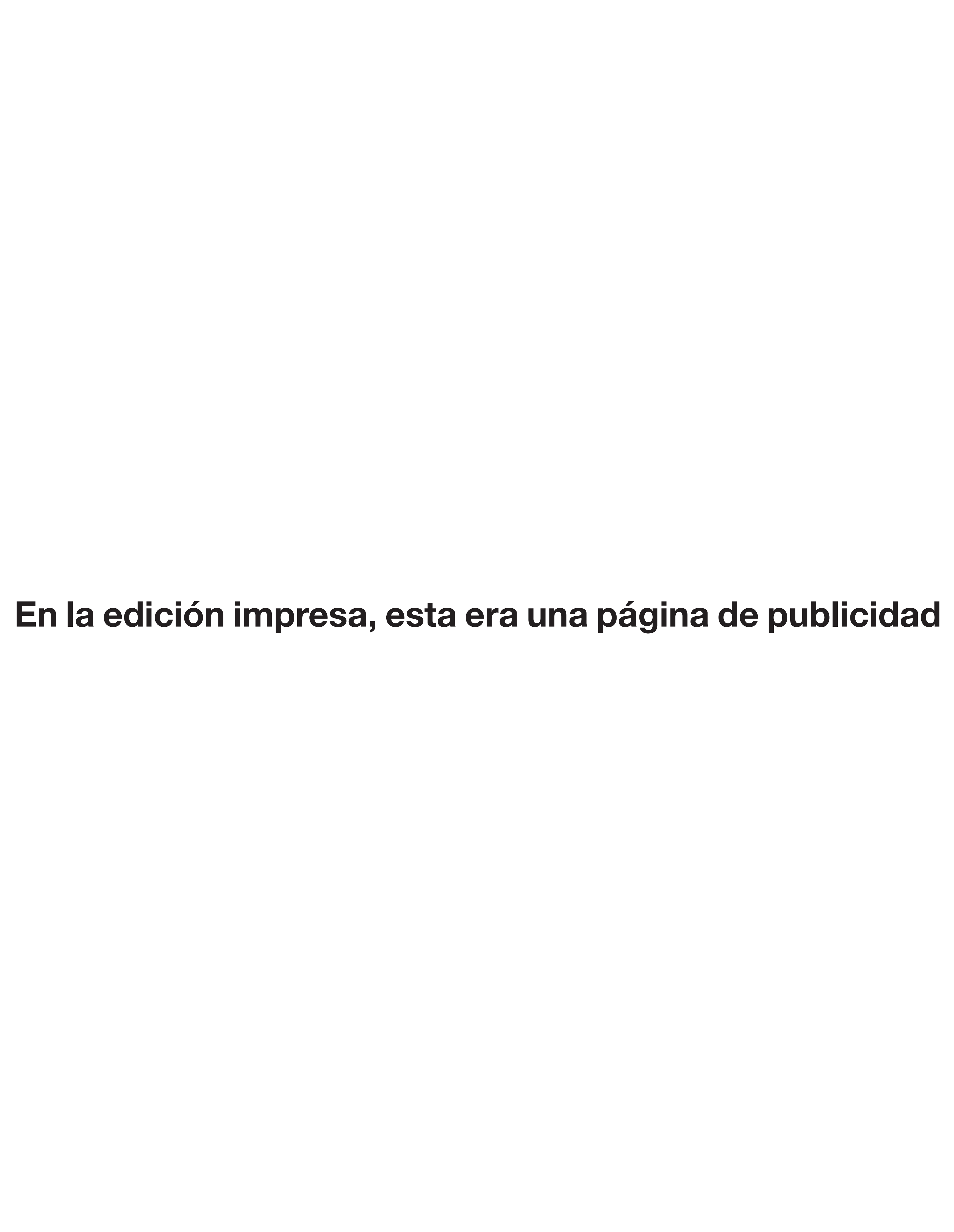


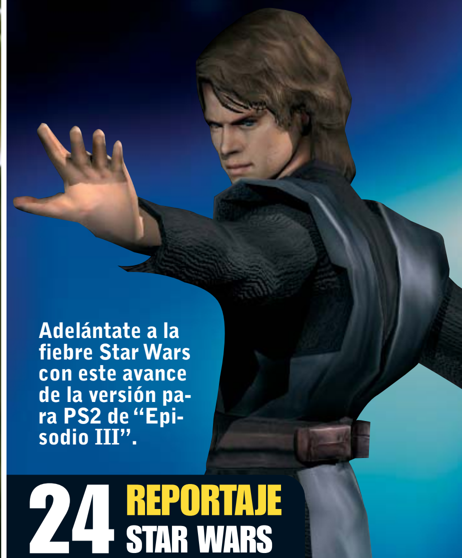
Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSONE más vendida en España
Nº 76
2,99€
Play2 manía
Portugal 2,99€
HOBBY PRESS
→NOVEDADES
MIDNIGHT CLUB 3 • HAUNTING GROUND
TENCHU FATAL SHADOWS • AREA 51
LEGO STAR WARS • THE BARD'S TALE
DEATH BY DEGREES • VIEWTIFUL JOE 2
CHAMPIONS: RETURN TO ARMS
COLD WINTER • BROTHERS IN ARMS...
→TRUCOS
CONSTANTINE • GTA SAN ANDREAS
BLAST • LOS INCREÍBLES...
¡REPORTAJE!
STAR WARS EPISODIO III
¡Se acerca la fiebre galáctica!
¡MIRA QUÉ BOMBAZOS!
Burnout Revenge, POP3, God of War, Moto GP 4, Tomb Raider Legends...
COMPARATIVA
Todos los juegos para EyeToy, a examen
GUÍAS Y TRUCOS
•Leisure Suite: Larry
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES
Play2 manía
Devil May Cry 3
Enemigos • Mapas • Secretos • Trucos • Armas
¡EXCLUSIVA!
¡Prepárate para la batalla!
MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS • LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
←Guía Devil May Cry 3
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.77


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EN PORTADA

La Segunda Guerra Mundial vuelve a PS2 con más fuerza y espectacularidad que nunca. No te pierdas nuestro reportaje en exclusiva: te desvelamos las claves de este mito de la acción.

Por fin se pone a la venta la secuela de este espectacular arcade y te contamos al detalle todas sus novedades.



Adelántate a la fiebre Star Wars con este avance de la versión para PS2 de "Episodio III".





Te ofrecemos en primicia todas las novedades de la esperadísima secuela del mejor simulador de motociclismo de PS2.

Nuestras noticias de este mes están plagadas de sorpresas. Como muestra: las primeras imágenes del nuevo *Tomb Raider*.

Cómo puntuamos

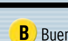
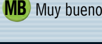
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

1 al 4 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.

5 **Aprobado.** Cumple sin más.
6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
7 **Notable.** Un juego interesante para los fans del género.

8 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
9 **Sobresaliente.** Te encantará, te guste o no el género.
10 **Matrícula de Honor.** Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:

MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



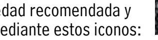
Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...

Código de descriptores PEGI

El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA
 CONTENIDO DISCRIMINATORIO
 DROGAS
 SE DICEN PALABROTAS

 SEXO EXPLÍCITO
 JUEGO DE TERROR
 CONTENIDO VIOLENTO





«Tomb Raider Legend», cuando la aventura tiene nombre propio

EL ESPERADO REGRESO DE LARA

Un mes más os ofrecemos en primicia los primeros detalles de uno de los juegos más deseados de 2005, *Tomb Raider Legends*, la segunda y esperada aventura de Lara Croft en PS2.

Uno de los iconos más importantes en el mundo de los videojuegos está a punto de volver a la palestra. Y según han afirmado sus propios creadores, *TR Legends* ofrecerá mucha más acción que cualquier otro juego de la saga, aunque también habrá puzzles e investigación. Crystal Dynamics aún no ha querido desvelar su trama, pero ya sabemos que el viaje de Lara nos llevará por Tokio o Malasia, donde por supuesto nos adentraremos en peligrosos templos y modernos entornos urbanos. Pero sobre todo, *TRL* ofrecerá una perspectiva de Lara más moderna y real. Buena prueba de ello será su modelo, infinitamente mejor construido, con detalles como una piel o unas animaciones más humanas, o unas vestimentas que se ensuciarán al rodar por el suelo. Por último, sus creadores están trabajando en un inventario visual, que nos permitirá ver qué armas tiene Lara con echar un vistazo al personaje. Y esto es sólo el principio...



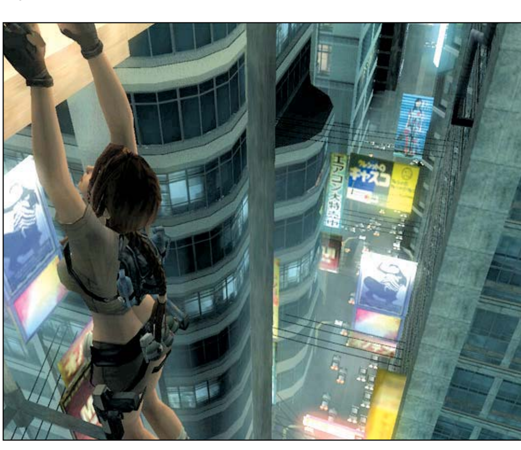
La nueva aventura de Lara nos llevará por tumbas y templos abandonados, aunque también nos dejaremos caer por Malasia o Tokio, entre otras urbes.



Con sólo echar un vistazo al modelo de Lara sabremos qué armas y qué objetos tendremos en nuestro inventario. La idea es hacerlo todo más visual.



Lara resultará mucho más humana; tendrá muchos más "modelitos" y estará compuesta por el doble de polígonos respecto a *El Ángel de la Oscuridad*.



Sus creadores aún no han querido entrar a comentar algunas novedades jugables, aunque en la feria E3 de mayo seguro que se desvelará todo.

NO SÓLO DE «TEKKEN 5» VIVE EL HOMBRE...

Soul Calibur III llegará en exclusiva a PS2 a lo largo de 2005.

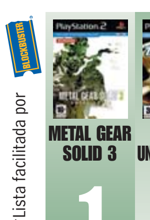
Namco y Sony han anunciado recientemente que la nueva entrega de *Soul Calibur*, el aclamado juego de lucha con armas blancas ambientación en la época medieval, llegará en exclusiva a PS2 a lo largo de 2005. Entre otras novedades, ofrecerá tres nuevos personajes a cual más atractivo, la posibilidad de crear personajes (suponemos que como en *Tekken 5*, modificando a cualquiera de los luchadores disponibles con todo tipo de accesorios y vestuarios) y nuevos modos de juego, entre los que destacarán Arena de Almas (combates en todo tipo de situaciones especiales) y Crónica Perdida, del que por ahora sólo se sabe que mezclará estrategia y combate.
Y todo ello, como es habitual en la saga *Soul Calibur*, con un acabado técnico aún más superior si cabe, con un mejor modelado de los luchadores y unos efectos de sonido que prometen cortan la respiración. Esperamos que Namco amplíe en breve los detalles, porque tiene una pinta…

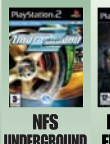
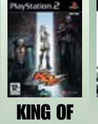

El juego incluirá tres personajes nuevos: Zalasamel (izquierda) luchará con una guadaña, Tira (derecha) con una cuchilla circular y Setsuka con una sombrilla.


Soul Calibur III también ofrecerá modos de juego nuevos, como combates con una gran variedad de dificultades y variables.

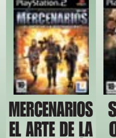
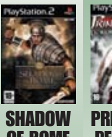
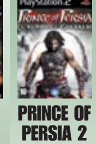
Los más alquilados PS2 (del 1 al 31 de marzo)

*Lista facilitada por



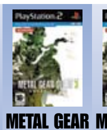
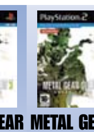


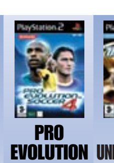
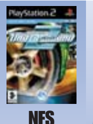
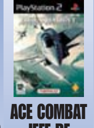





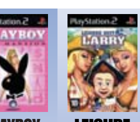
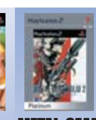
Puesto	Juego
1	METAL GEAR SOLID 3
2	NFS UNDERGROUND 2
3	KING OF FIGHTERS MAX. IMPACT
4	GRAN TURISMO 4
5	GTA SAN ANDREAS
6	PRO EVOLUTION SOCCER 4
7	ACE COMBAT JEFE DE ESCUADRÓN
8	MERCENARIOS EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN
9	SHADOW OF ROME
10	PRINCE OF PERSIA 2

Los más vendidos PS2 (del 1 al 31 de marzo)

*Lista facilitada por

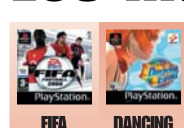
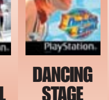
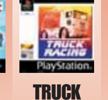
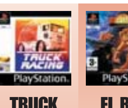
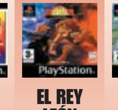





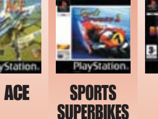



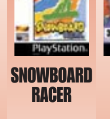
Puesto	Juego
1	GRAN TURISMO 4
2	METAL GEAR SOLID 3
3	METAL GEAR SOLID 3 (ED. ESPECIAL)
4	GTA SAN ANDREAS
5	PRO EVOLUTION SOCCER 4
6	NFS UNDERGROUND 2
7	ACE COMBAT JEFE DE ESCUADRÓN
8	PLAYBOY THE MANSION
9	LEISURE SUIT LARRY M. CUM LAUDE
10	METAL GEAR SOLID 2

Los más vendidos PSone (del 1 al 31 de marzo)

*Lista facilitada por





Puesto	Juego
1	FIFA FOOTBALL 2005
2	DANCING STAGE
3	TRUCK RACING
4	EL REY LEÓN
5	JET ACE
6	SPORTS SUPERBIKES 2
7	BLOCK BUSTER
8	SNOWBOARD RACER
9	DONALD CUAC ATTACK
10	YU-GI-OH

CADA VEZ JUGAMOS MÁS

aDeSe confirma que los juegos son la forma de ocio preferida en España.

El pasado marzo, aDeSe (asociación española de editores y distribuidores de software de entretenimiento) hizo público su estudio sobre la evolución del sector de los videojuegos en nuestro país. Y los datos no podían ser mejores, ya que revelan que los videojuegos se han asentado en España como un importantísimo sistema de entretenimiento, facturando en 2004 más dinero que el cine o la música. Además, de los 790 millones de euros facturados, las consolas son líderes por encima del PC, sumando el 73% de los juegos vendidos. Y por si alguien lo dudaba, los juegos que más nos gustan son los de acción y aventura... En definitiva, estos datos sitúan a España como el cuarto país europeo en consumo de videojuegos, sólo por detrás de Reino Unido, Alemania y Francia.

VIDEO/DVD 570 Millones € 23%
CINE 691 Millones € 27%
MÚSICA 463 Millones € 18%
VIDEOJUEGOS 790 Millones € 32%

ASÍ SE REPARTE EL PASTEL DEL OCIO EN ESPAÑA
Los videojuegos suponen casi un tercio de la oferta del ocio...

LOS MÁS ESPERADOS

→ CODE AGE COMMANDER

Lo nuevo de Square-Enix es un RPG...
... de acción, que utilizará la técnica Cel-Shading, y en el que la trama girará entorno a mundos paralelos y la construcción de un arca espacial para evitar la extinción de la humanidad.

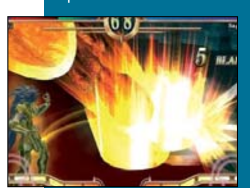


→ RATCHET Y SLY ATACAN

Nuevas entregas de sus aventuras.
Los chicos de Insomniac vuelven a la carga con *Ratchet: Deadlocked* y *Sly Racoon 3*, ambos con novedades y modos multijugador y Online.

→ SAINT SEYA

Los Caballeros del Zodíaco, en junio.
Acaba de salir en Japón y ya estamos como locos por echarle el guante. Y es que queremos meternos en las armaduras de Pegaso, Fénix o el Caballero del Dragón para gritar aquello de "¡Dame tu fuerza, Pegaso!".

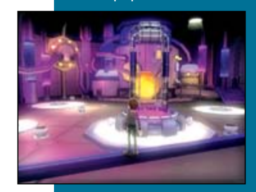


→ JAK X

Él también volverá por navidades.
Sin título definitivo aún, Jak no iba a ser menos que Ratchet o Sly y protagonizará una aventura "tipo GTA", en la que habrá que cumplir misiones a pie y en vehículos en escenarios abiertos. Promete.

→ CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

La nueva peli de Tim Burton, en PS2.
En el papel del niño Charlie Bucket, exploraremos la fábrica de chocolate de Willy Wonka para resolver puzzles en un juego de acción plataformero.



→ DRAGON BALL Z SAGAS

En Europa nos quedamos sin él.
La última aventura en PS2 protagonizada por Goku y sus amigos no va a llegar a España. Atari, debido a las malas críticas recibidas en USA, no se ha animado a lanzarlo aquí. Una lástima.

CUANDO HACES "POP" YA NO HAY STOP

El príncipe más aventurero y maldito de PS2 volverá estas navidades a nuestras consolas en una nueva y espectacular aventura llena de sorpresas.

En los tiempos que corren, a nadie le sorprenderá el que los estudios de programación expriman al máximo sus títulos más potentes hasta el infinito. A esta fiebre del "secuelismo" se suma ahora *Prince of Persia*, cuya tercera parte se acaba de anunciar. Ambientada en Babilonia, el juego continúa donde lo dejó el anterior, con un príncipe fugitivo que tiene que huir de su propia ciudad perseguido por el ejército y por un montón de nuevos enemigos, como los llamados "pack", que atacan en grupo y te persiguen sin descanso. Sus creadores quieren ofrecer al jugador total libertad para movernos por los diversos barrios de la ciudad y por sus tejados, donde el Príncipe se moverá con mayor destreza. También desarrollaremos habilidades para superar los nuevos desafíos y puzzles, que prometen ser espectaculares, así como todo el aspecto visual, en el cual se está trabajando también. Además, veremos a personajes de la primera entrega, como el Rey.



El juego estará ambientado en Babilonia y el Príncipe tendrá que escapar del ejército de la ciudad, que le perseguirá implacablemente donde vaya.

Durante la aventura desarrollaremos nuevas habilidades de combate y para hacer frente a los numerosos puzzles que encontraremos en nuestra huída.

EMPIEZA LA CUENTA ATRÁS

La serie "24" se convierte en un juego para PS2.

¿Puedes sobrevivir 24 horas en la piel de Jack Bauer? Ese es el reto que *24: El juego* nos plantea, metiéndonos en la piel de Bauer y sus compañeros, miembros de la unidad antiterrorista de Los Ángeles. Con el mismo look, la música, las voces y la apariencia de los actores de la serie, tendremos 24 horas para resolver una oscura conspiración en torno al intento de asesinato del Presidente en fases llenas de acción, sigilo, puzzles, interrogatorios, persecuciones, etc. En otoño, el reloj comenzará a contar…



El look y la dinámica del juego promete ser igual que la que hemos podido disfrutar en la serie de televisión.





En el juego alternaremos el control de todos los miembros de la unidad antiterrorista.

GANADORES

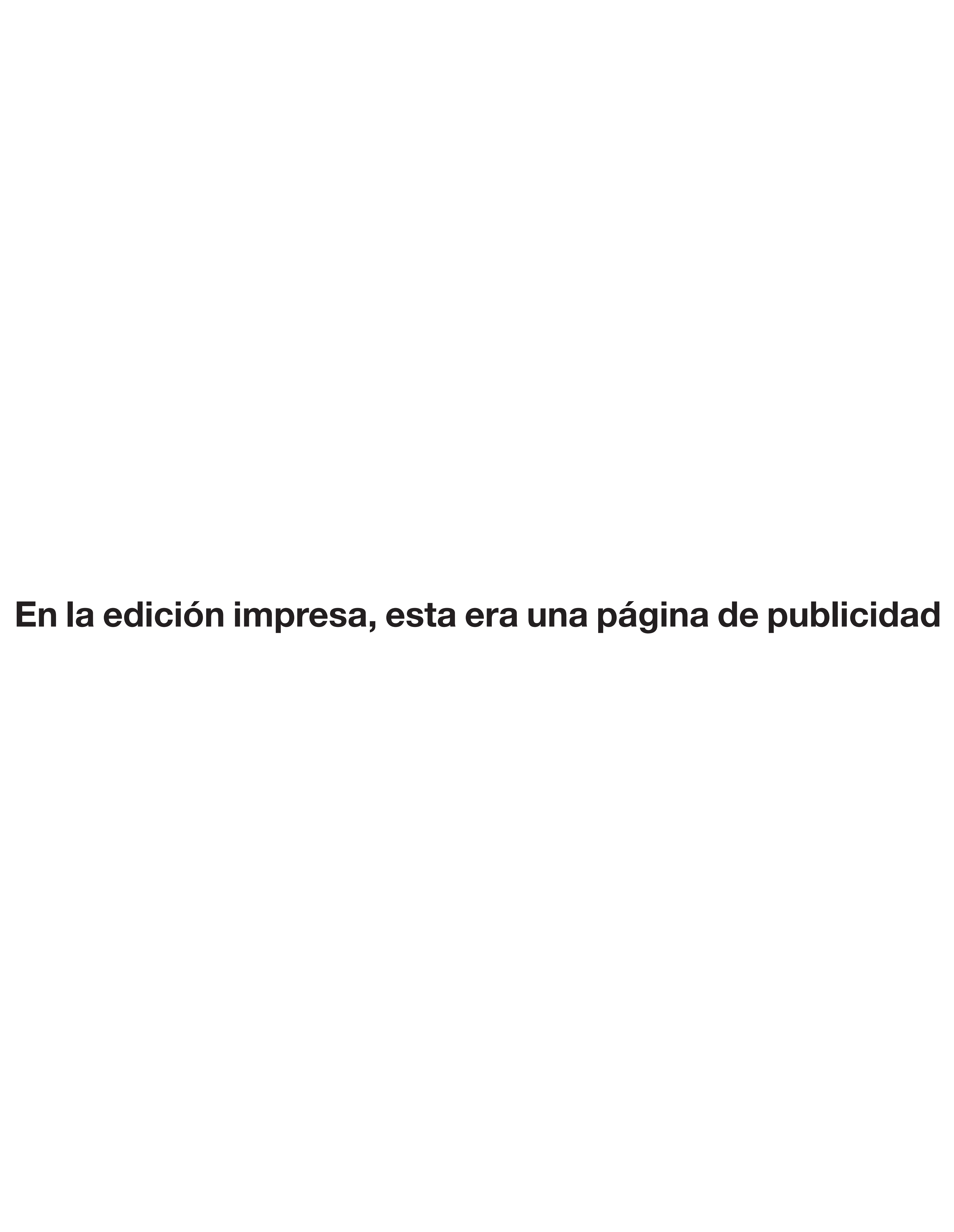
Ganadores de los 25 *Gran Turismo 4* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del número 74 de Play2Manía.



Carlos Antonio Rey .... A Coruña
David León Villanueva .... Albacete
Bernabé Penalva Mas .... Alicante
José Francisco Manuel Díaz .... Alicante
Borja González Navas .... Asturias
Juan Antonio Luján .... Avila
José Luís Parra Parra .... Barcelona
José Miguel Gómez .... Barcelona
Sergio Sola .... Barcelona
Antonio Hernández Viadas .... Burgos
Nuria Aguilar Cuesta .... Burgos
Alejandro López Tembra .... Cantabria
Sergio Sánchez .... Ciudad Real
Lluís Merselles .... Lleida
David Rivilla Seibane .... Madrid
Jorge Real .... Madrid
Alvaro Mariscal .... Madrid
Manuel Ausín Ortíz .... Madrid
Juan Manuel de Andrés .... Madrid
Ismael Caballero .... Murcia
Juan Camilo García Usma .... Pontevedra
Raquel Rodríguez Perulero .... Salamanca
Demetrio Tudor .... Sevilla
Eduardo Esteban Turón .... Teruel
Patricia Jiménez Morales .... Valencia

Ganador de la consola PS2 que se sorteó entre los participantes de Los mejores de 2004

Juanjo Huescar Blázquez .... Baleares


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

«DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN»

La mejor acción táctica de corte bélico llegará a PS2 a principios del verano, ¡y con opciones Online para un total de 32 jugadores nada menos!

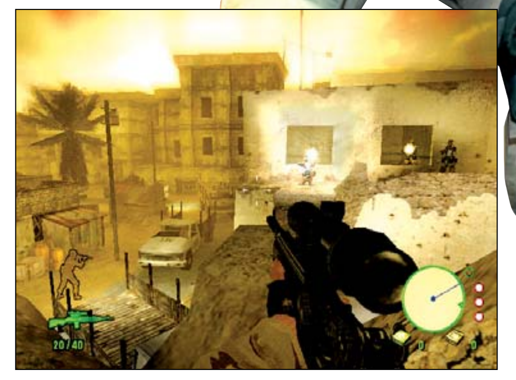
Tras haber vendido más de un millón de copias en PC, y sufrir numerosos retrasos en su adaptación a PS2, parece que ya está todo a punto para que disfrutemos a finales de junio de uno de los mejores shooters tácticos de todos los tiempos, *Delta Force Black Hawk Down*. En este título, que está inspirado en la película de Ridley Scott "Black Hawk Down" y en los hechos que rodearon a la misión humanitaria que tuvo lugar en Somalia en 1993, nosotros asumiremos el papel de un operativo de la unidad especial Delta Force, conocida por ser la élite del ejército americano, que deberá llevar a cabo 16 operaciones de todo tipo (escolta, sabotaje, "limpieza" de enemigos…). En todas las misiones estaremos acompañados por otros tres soldados de nuestra unidad, a los que podremos dar órdenes con el pad o de viva voz con el headset, un detalle que será vital para superar casi todas las misiones, ya que nuestros compañeros nos proveerán de munición, salud... Pero sin lugar a dudas, uno de los aspectos más llamativos será su modo Online, que romperá moldes y permitirá hasta 32 jugadores simultáneos. El mes que viene más...



En *DFBHD* tendremos que superar 16 misiones ambientadas en el conflicto somalí de 1993, como rescatar rehenes, proteger convoyes...



En todo momento nos acompañarán otros miembros de unidad, a los que podremos dar órdenes y pedir ayuda en los momentos difíciles.



Las misiones tendrán lugar de día y de noche, y dispondremos de gadgets como visión nocturna para pillar a los enemigos por sorpresa.

¡¡¡ALONSOMANÍA!!!

A partir de junio, disfrutaremos por partida doble con la mejor Fórmula 1.

Si los éxitos de Fernando Alonso te saben a poco y quieres más F1, te alegrará saber que dentro de muy poco llegará a PS2 la nueva entrega de *Formula One 2005*, actualizada con los nuevos monoplazas y todos los cambios en pilotos, escuderías y circuitos, incluido el nuevo de Turquía. Además, ofrecerá carreras Online, paradas en boxes interactivas, un modo carrera mucho más profundo... Más adelante llegará *F1 Grand Prix*, la versión de PSP, que será mucho más arcade, con modos Wi-Fi para 8 jugadores y con muchas sorpresas más. Ánimo, que ya queda menos…



F1 Grand Prix será mucho más arcade, incluso en sus modos de juego, en los que encontraremos carreras Wi'Fi para ocho jugadores, entre otras cosas.

LA CARA MÁS "GUAPA" DEL TUNING

Más de 40 coches reales para tunear, y 18 chicas con las que ligar, serán los atractivos de *Street Racing Syndicate*.

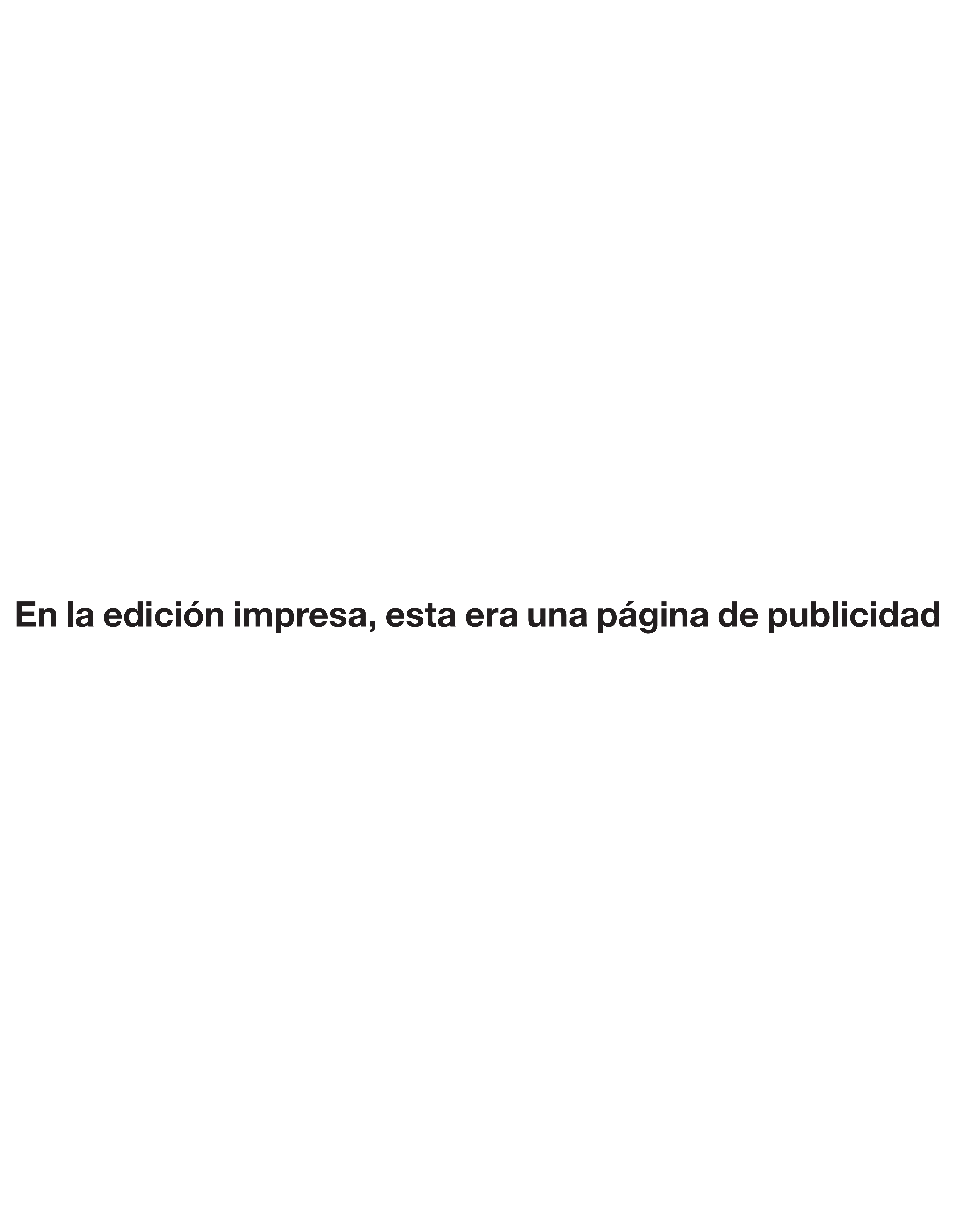
La velocidad urbana no pasa de moda en PS2, y Namco ya tiene a punto un nuevo juego del género: *Street Racing Syndicate*. Disputaremos carreras ilegales por las transitadas calles de Miami, Los Ángeles y Philadelphia, pilotando más de cuarenta coches reales de marcas como Mitsubishi, Mazda, Toyota o Nissan, que tunearemos con cientos de piezas distintas. Pero el atractivo más original del juego serán los premios que conseguiremos ganando ciertas carreras: ligarnos a 18 chicas distintas que nos "regalarán" vídeos en los que podremos contemplar sus sugerentes habilidades como bailarinas. El juego llegará a las tiendas en primavera de este año.



Al ganar ciertas carreras también nos ganaremos el "cariño" de las novias de otros pilotos, que nos regalarán sus "encantos".



Y como es habitual en el género, tampoco faltarán las piezas para tunear nuestro coche real.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

«BURNOUT REVENGE»

VELOCIDAD EXTREMA EN HORA PUNTA

La saga de velocidad arcade más salvaje volverá en septiembre con nuevas sorpresas.

Los más impresionantes deportivos ficticios quemarán el asfalto en *Burnout Revenge*, la cuarta entrega de una saga famosa por su insuperable sensación de velocidad y sus increíbles colisiones masivas. EA Games apenas ha revelado detalles del juego, pero es de esperar que vuelvan las carreras por circuitos con tráfico, en las que el uso de espectaculares turbos y nuestra capacidad para echar a golpes a los rivales serán las claves para ganar. Eso sí, sin olvidar las ya clásicas partidas del modo Crash donde nuestro objetivo será provocar colisiones masivas en las que nuestro coche acabará hecho pedazos. Pero la gran novedad será un nuevo y misterioso modo Revenge, del que sólo se ha desvelado que nos obligará a correr contra el crono en carreteras en hora punta. ¿Un desafío aún mayor a nuestros reflejos que las pruebas? En septiembre lo comprobaremos.



La velocidad y los choques seguirán siendo las señas de identidad del nuevo *Burnout*, aunque además tendremos que afrontar pruebas de velocidad... ¡en enormes atascos!

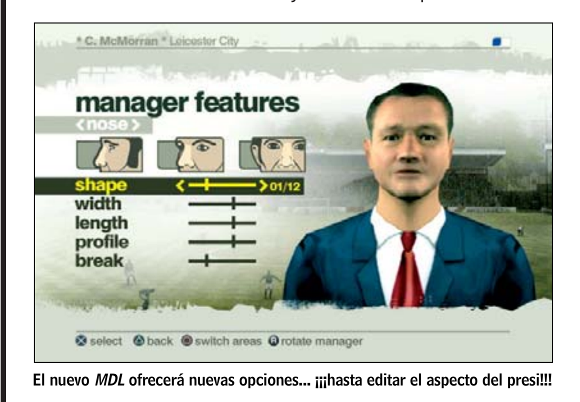


Aunque Electronic Arts no ha desvelado demasiados detalles, sí ha dejado caer que el entorno gráfico de *Revenge* será capaz de sorprender a los más escépticos.

LLEVA A TU EQUIPO HASTA LA GLORIA

Codemasters presenta la nueva edición de *Manager de Liga*.

Codemasters tiene previsto lanzar en octubre Manager de Liga 2006, el "simulador de presidente" que nos permite asumir el control de nuestro club de fútbol favorito, tanto en el banquillo como en los despachos. En esta edición se van a incluir nuevas opciones de gestión y, sobre todo, nuevos partidos 3D mucho más detallados y con una IA superior.



El nuevo *MDL* ofrecerá nuevas opciones... ¡¡¡hasta editar el aspecto del presi!!!

«MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS»

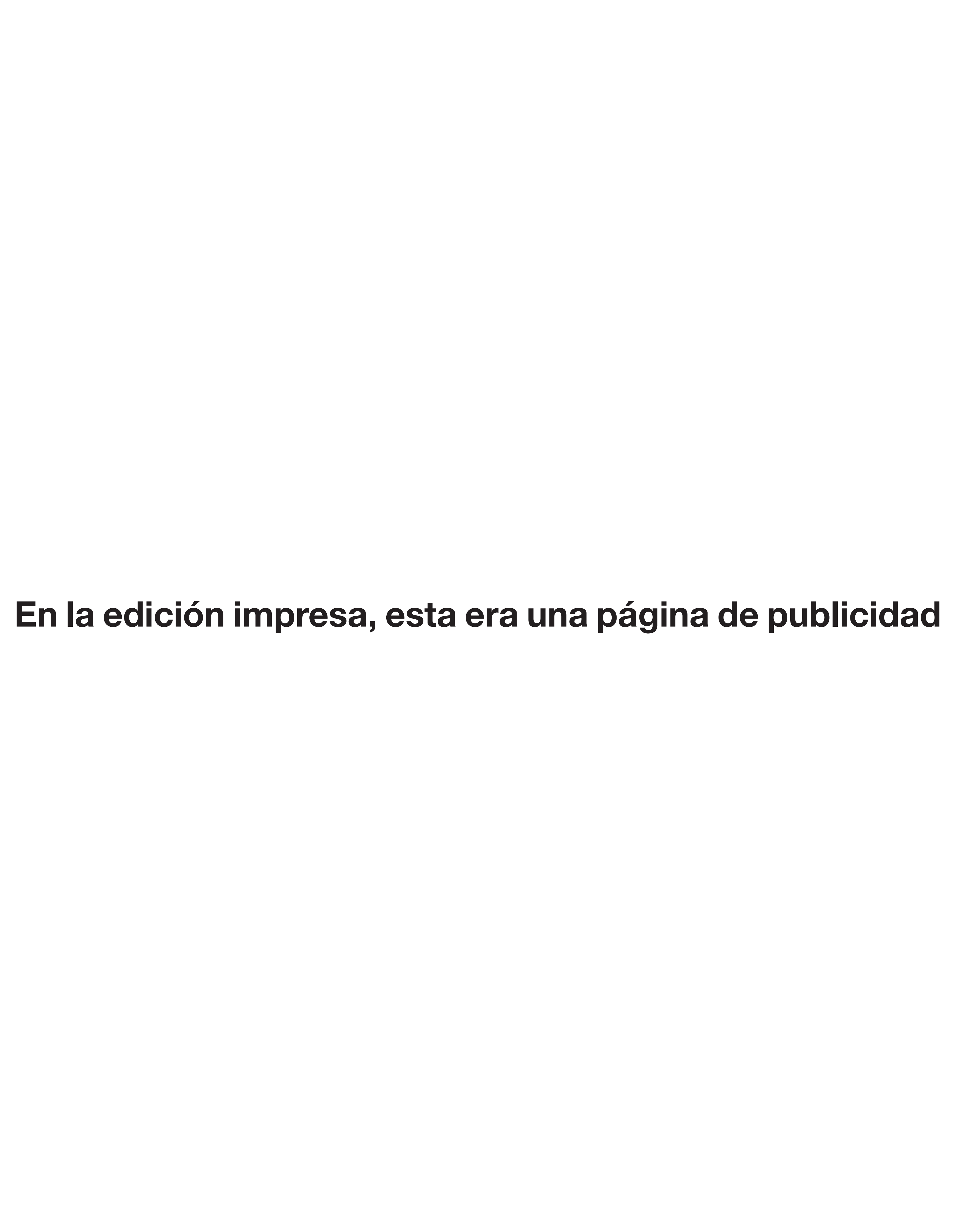
Marvel Cómics y EA unen sus fuerzas en un nuevo juego de lucha.

El juego, que llegará a finales de año, será de lucha "uno contra uno", incluyendo más de una docena de personajes, algunos de Marvel (Spider-Man, Lobezno o Elektra), y otros creados por EA en colaboración con artistas punteros del cómic. Los villanos, llamados "Los Imperfectos", serán los malos de turno, aunque podremos jugar con personajes de ambos bandos. Meses antes de su lanzamiento, Marvel apoyará el juego con una serie de cómics.



Diversos personajes de Marvel Cómics y otros nuevos creados por EA se verán las caras en este juego de lucha.

Marvel lanzará cómics sobre el juego para darnos más detalles de la historia.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Breves & Fugaces

➔ Los más vendidos

En Japón, *Winning Eleven 8 Liveware Evolution*. (el que será *Pro Evolution Soccer 5* aquí) es líder en ventas, seguido de dos juegos de rol, *Wild Arms 4* y el nuevo *Shining Force*. En Estados Unidos reina *Gran Turismo 4*. Y en Europa triunfan, por este orden: *Gran Turismo 4*, *MGS3 Snake Eater* y *Devil May Cry 3*.



➔ Más bombazos en PSP

Capcom ha confirmado el estreno de su exitosa saga *Devil May Cry* en PSP. Al parecer, el juego sería una adaptación de *DMC3*, su última entrega para PS2. Otro "fichaje estrella" para la portátil de Sony es Lara Croft, ya que Eidos también ha confirmado un *Tomb Raider* para PSP.

➔ Más juegos de cine

Sean Connery ha confirmado su implicación en la nueva aventura del agente 007 que EA Games está realizando, *Desde Rusia con Amor*, basado en la película interpretada por el actor escocés. Además, Charlize Theron está rodando "Aeon Flux" otra película basada en un cómic, y que tendrá versión consolera. El filón no se agota...

➔ *GT 4* bate récords

Kazunori Yamauchi, creador de la saga *Gran Turismo*, visitó Madrid para presentar la última entrega de su exitoso simulador. Y a tenor de las ventas puede estar muy contento, ya que *GT4* ha vendido más de 86.000 unidades en su primera semana en las tiendas.

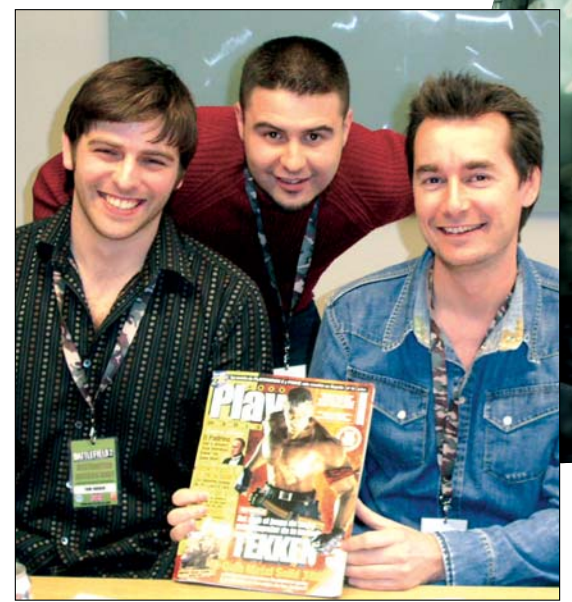
COMBATE EN LA GUERRA VIRTUAL MÁS "MODERNA"

Asistimos a la presentación en Suecia de *Battlefield 2: Modern Combat*.

A finales del pasado mes de marzo EA Games nos invitó a la presentación de *Battlefield 2: Modern Combat*, que se celebró en Estocolmo. Allí pudimos charlar con sus creadores, los suecos de Digital Illusions, y echarnos las primeras partidas a su prometedor modo Online, que planteará batallas para hasta 24 jugadores. En ellas podremos elegir entre 4 ejércitos distintos y 5 tipos de soldados, cada uno con sus armas y habilidades, lo que dará toques estratégicos a las batallas. También podremos pilotar todos los vehículos que veamos: helicópteros, jeeps, tanques, vehículos anfibios… Además, nos enseñaron por primera vez el modo Historia para un solo jugador, que nos colocará en los distintos bandos de una guerra localizada en Kazakhstan. Si te gustan los shoot'em up bélicos, no le pierdas la pista.



Battlefield 2: Modern Combat ofrecerá batallas para hasta 24 jugadores Online en la que podremos manejar más de 30 tipos de vehículos.



Daniel Acal (en el centro) pudo charlar con los creadores del juego: Tom Farrer (responsable de la parte Online) y Chris Gibbs (modo Historia).

«TOCA RACE DRIVER 3»

Conviértete en el mejor piloto de carreras.

En *TOCA Race Driver 3* volveremos a convertirnos en un piloto de carreras pilotando todo tipo de vehículos en un apasionante modo Historia. Pero la principal novedad estará en el modo Carrera profesional, en el que habrá que especializarse en una disciplina automovilística concreta: rally, monoplazas, turismos, coches históricos, Off Road... Y todo ello con unos gráficos de fábula. ¿Y cuándo llegará este fenomenal simulador? Pues el próximo invierno.



En el nuevo *TOCA* conduciremos todo tipo de coches reales en su apasionante modo Historia.



Habrá nuevas disciplinas automovilísticas.

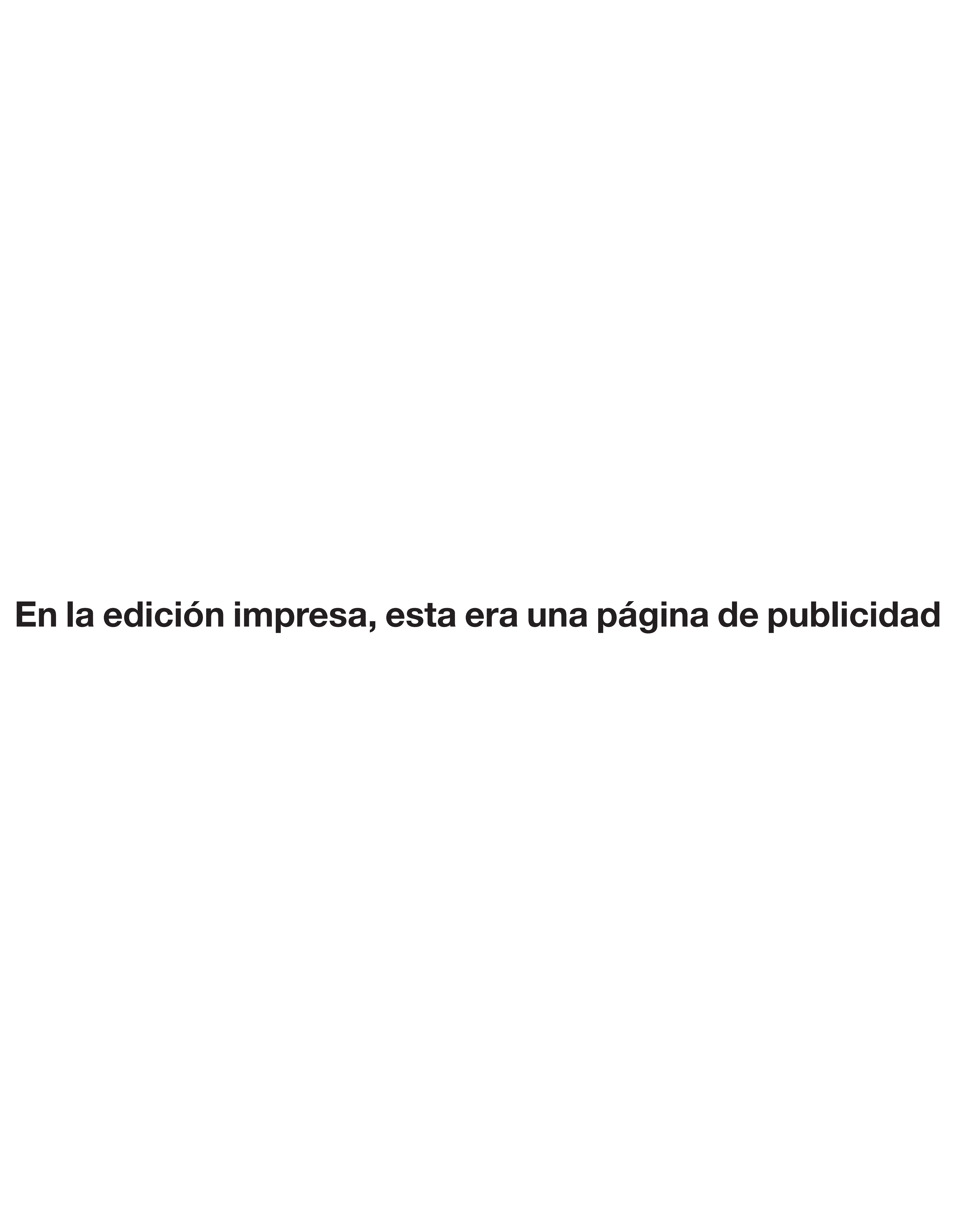
LA SOMBRA DE UNA LEYENDA

El próximo invierno llegará *Shadow the Hedgehod*.

Sonic es toda una institución en los videojuegos, pero en *Shadow the Hedgehod* su "alter ego" Shadow le va a robar todo el protagonismo. En su aventura descubriremos su pasado, a través de más 50 misiones llenas de acción en las que podremos conducir vehículos. Saldrá en invierno.



El "alter ego" de Sonic dispondrá de todo un arsenal.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PSPManía

Aún sin fecha ni precio oficial, todo apunta a que tendremos que esperar hasta septiembre para disfrutar de la portátil de Sony, que será lanzada por 250 euros, más o menos. Hasta entonces, podrás enterarte de todo lo que rodea a esta impresionante consola aquí, en esta sección...

¡Haz skate hasta en la calle!

Tony Hawk's Underground 2 Remix **ha sido uno de los primeros juegos en debutar en los EE.UU. y es, sin duda alguna, el mejor ejemplo de cómo adaptar un juego de PS2 a PSP... ¿quieres saber por qué?**





En los tiempos de GameBoy, cuando un juego era adaptado a una consola portátil, lo normal es que su desarrollo cambiara por completo y se quedaran por el camino sus gráficos, banda sonora o el abanico de habilidades de los protagonistas. Sin embargo, el caso de *THU2R* es totalmente distinto. Para empezar, el planteamiento del juego es el mismo que en PS2, es decir, nos movemos con completa libertad por unas enormes ciudades realizando todo tipo de retos (recoger objetos, acumular puntos...). Además, todas las ciudades, skaters, movimientos o incluso el sistema de control resultan prácticamente iguales a los de PS2, y eso por no hablar de su banda sonora, en la que es posible encontrar más de 50 temas con calidad de Audio CD, de sus completos editores (para crear personajes, pintadas...) o del modo Classic (con retos como los de los primeros *Tony Hawk's*). Por si fuera poco, el juego incluye también mejoras propias, como unos gráficos más sólidos, cuatro nuevas ciudades, modos Wi-Fi para 4 jugadores... Sin duda, uno de nuestros actuales juegos favoritos en PSP. Todo un espectáculo.

Todas las piruetas y acrobacias de la versión de PS2 se mantienen intactas, incluido bajarnos de la tabla para trepar por los edificios.



Los modos de juego Wi-Fi nos permitirán disfrutar del skate con 3 amigos más, pudiendo alejarnos de ellos físicamente hasta 30 metros...

"Made In" Logitech

La compañía prepara dos periféricos con un denominador común: la calidad.

La carrera por ofrecer los mejores periféricos y complementos para PSP ya ha comenzado y Logitech puede presumir de tener algunos de los más atractivos. Entre ellos destaca un sistema de altavoces estéreo con soporte, con que el oír la música o ver las películas será todo un placer. No menos interesante resulta su carcasa de policarbonato, prácticamente indestructible. Ambos periféricos estarán disponibles para el lanzamiento de la consola.



Cuestión de "memoria"...

Ver vídeos y fotos, oír música... con PSP podrás hacer muchas cosas, aunque siempre te hará falta una Memory Stick Duo.

Para explotar las posibilidades multimedia de PSP va a ser necesario tener una Memory Stick Duo o Pro Duo (se diferencian en la velocidad). Pero ojo, existen muchas marcas y modelos y los precios varían bastante. Hoy por hoy, Sandisk es la compañía que mejor relación calidad/precio está ofreciendo. Ahora mismo es posible encontrar una Pro Duo de 512 megas (más de 6 horas de música o 2 de vídeo con calidad decente) por 65 Euros... Hace apenas dos meses costaban el doble. Por ahora, la capacidad máxima que ofrecen las Pro Duo es de 2 gigas, aunque el precio es exagerado: ¡¡¡más de 300 "eurazos"!!!





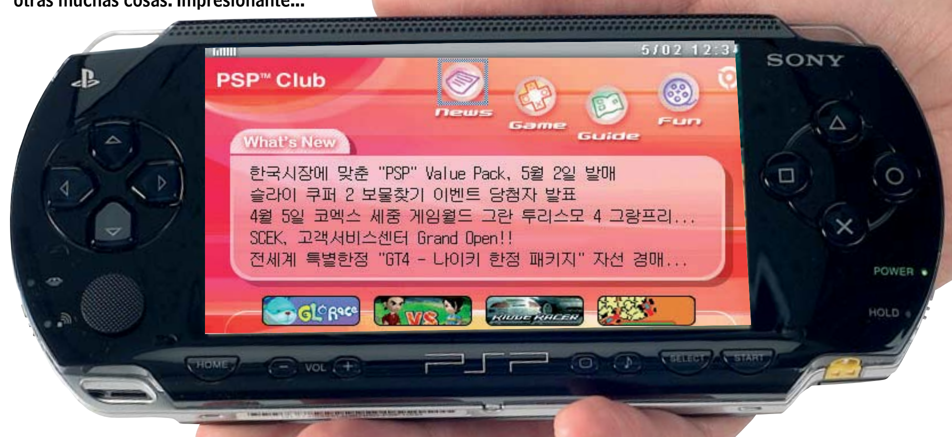
Las tarjetas de Sony son un poco más caras y la calidad final no difiere de la de otras marcas, como Sandisk.

¡LA SORPRESA!

SERVICIO ONLINE

Género Servicio Online
Compañía Sony
Jugadores --

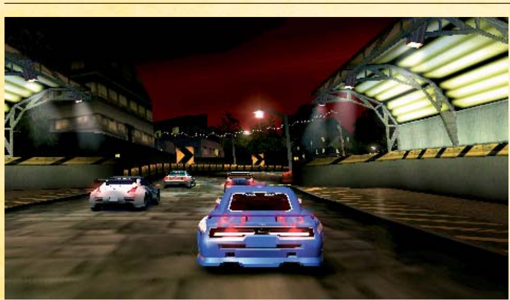
El 2 de mayo PSP se pondrá a la venta en Corea, donde ya tienen preparado un impresionante servicio Online, que nos permitirá ver películas o la tele, leer cómics y noticias o buscar jugadores para echar una partida Online, entre otras muchas cosas. Impresionante...



¡¡¡LOS MÁS NUEVOS!!!

NFS Underground Rivals

EA Games / Velocidad / Ya disponible en USA y Japón







Hoy por hoy es el único juego de tuning para PSP y sigue las líneas maestras de los juegos de PS2: un montón de cochazos y piezas reales, veloces carreras nocturnas, una buena sensación de velocidad, una cañera banda sonora... Y modos Wi-Fi para cuatro jugadores.

Ape Escape On The Loose

Sony / Plataformas / Ya disponible en USA y Japón







Puesta al día de uno de los mejores plataformas de PSone, en el que debemos capturar a unos alocados monos con ayuda de todo tipo de artefactos. Incluye además minijuegos de ping pong, boxeo...

Smart Bomb

Eidos / Puzzle / Fecha sin confirmar



Si la idea de desactivar bombas te atrae, no pierdas de vista este título en el que la rapidez, la habilidad y la tensión se darán cita en unos ingeniosos y complejos puzzles, en los que manipularemos todo tipo de piezas. Ofrecerá un modo Historia, Multijugador...



¡LAS MEJORES GUÍAS DE LOS MEJORES JUEGOS!



Soluciones completas:

• **Prince of Persia El Alma del Guerrero.** La segunda entrega de las aventuras de este Príncipe no podía ser mejor, y para eso, nada mejor que una guía completa en la que te desvelamos todos los secretos, la resolución de los puzzles, estrategias contra los enemigos...

• **Resident Evil Outbreak.** La última entrega de la saga en PS2 al desnudo: los personajes, trucos y estrategias, mapas de los niveles...

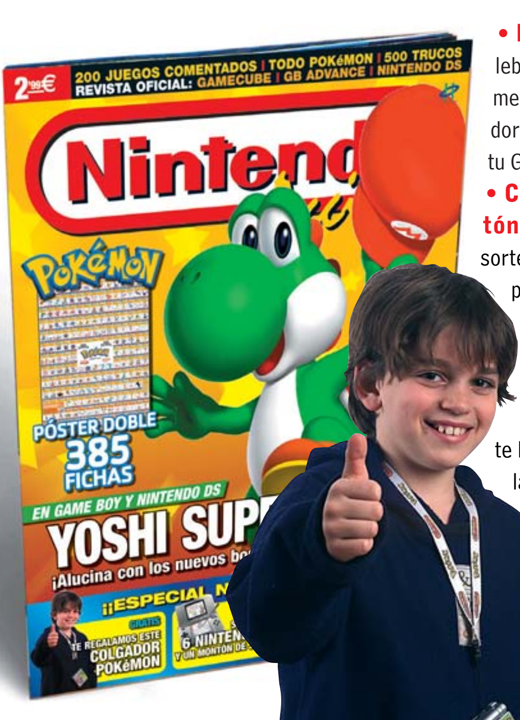
• **¿Crees que eso es todo?** Pues no, también podrás llegar al final de *Need for Speed Underground 2*, *ESDLA La Tercera Edad*, *Mortal Kombat Deception*, *Call of Duty* y *Obscure*, ¡casi nada!

• **Y hay más.** 6 guías prácticas para guardar con tus juegos favoritos y más de 2000 trucos para PS2.

Ya a la venta.



¡TE REGALAN EL COLGADOR POKeMON!



• **Regalazo. El colgador Pokémon.** Celebra con los chicos de Nintendo Acción su número 150. Para empezar te regalan un colgador Pokémon que es la bomba. Para que lleves tu GBA, tu DS o lo que te dé la gana.

• **Concursazo. 6 Nintendo DS y un montón de juegos.** En este concurso del nº150 sortean 6 DS y una muestra de todos los juegos para DS que saque Nintendo España en 2005.

• **Reportaje especial.** ¿Tienes curiosidad por saber cómo empezó la revista?, ¿cuáles fueron los momentos más importante del mundo Nintendo? Pues este mes te lo cuentan todo en un reportaje con todas las portadas una a una.

• **Avalancha de novedades.** Llegan los mejores juegos a tu consola, y aquí los tienen todos: *Yoshi's Universal* a GBA, *Baten Kaitos* a CUBE, *Yoshi's Touch & Go* para DS...

Ya a la venta.



¡NOS VAMOS A LA UNIVERSIDAD!

• **Los Sims nacen, crecen...** y van a la universidad. La primera expansión de *Los Sims 2, Universitarios*, nos acerca a esta etapa de la vida en la que nuestros Sim se entregarán a la diversión... y los estudios. Un completo Test que finaliza con las pruebas en los 24 equipos de nuestro laboratorio.

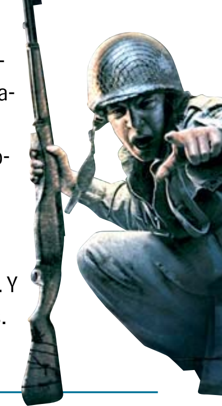
• **Splinter Cell Chaos Theory.** Sam Fisher regresa en una aventura que muestra un aspecto mucho más real y un sistema de juego mejorado incluso en el modo multijugador. *Brother in Arms*, *Star Wars Republic Commando*, y *Matrix Online* completan un mes repleto de nombres conocidos.

• **Y de regalo, PATRICIAN II,** un sensacional juego de estrategia comercial.

Ya a la venta.

Micromanía

¡ALÍSTATE!



• **Call of Duty 2.** Lo mejor de la acción bélica basada en la 2ª G.M. regresa. ¡Y Micromanía te ofrece las primeras imágenes!

• **Brothers in Arms.** Acompaña a un pelotón de la 101 Aerotransportada. Micromanía tiene ya todos los partes de guerra para que puedas completar la campaña y sobrevivir.

• **Juego de regalo:** *Conflict Desert Storm*. Y las mejores demos jugables, vídeos, y extras.

A la venta el 27 de abril.

HOBBY CONSOLAS

¡DESCUBRE EL NUEVO ZELDA!

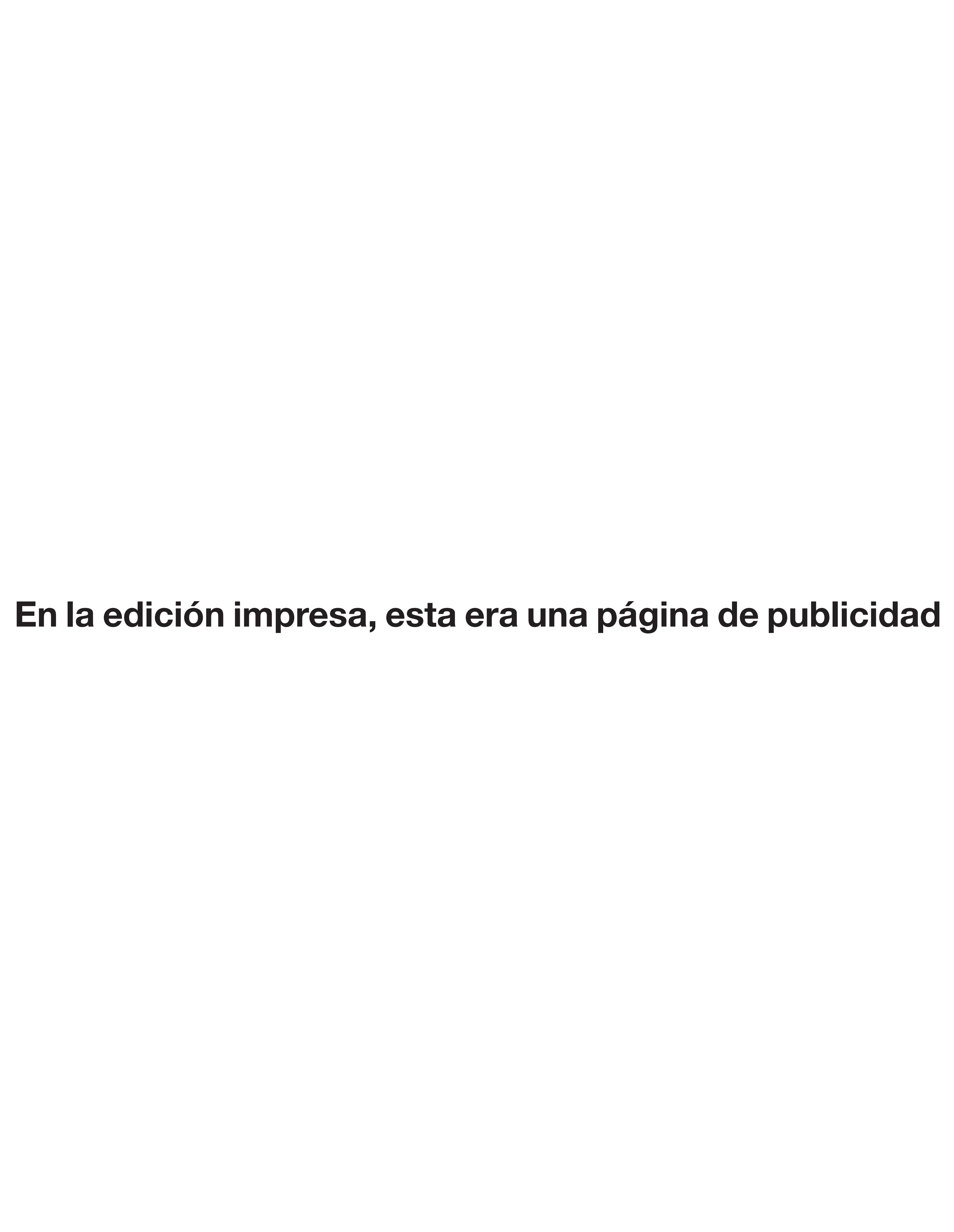
• **Así es el próximo Zelda para GC:** El corresponsal de Hobby Consolas en Japón ha tenido el privilegio de probar este esperadísimo juego y hablar con su productor. ¡Tenéis todos los datos y las imágenes en un reportaje de 8 páginas!

• **El mes de la lucha:** *Tekken 5* y *Soul Calibur III* van a revolucionar el género en PS2, ¿queréis saber cómo se las gastan?

• **Midnight Club 3:** Este juegazo de velocidad para PS2 y Xbox encabeza una serie de análisis en la que le acompañan títulos como *Doom III* y *Jade Empire* (Xbox) o *Kingdom Hearts* (GBA).

• **Y de regalo:** Un vídeo-CD con todas las novedades de Nintendo DS.

A la venta el 22 de abril.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LA 2ª GUERRA MUNDIAL COMO NUNCA LA HABÍAS VISTO

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Quizás estés un poco "harto" de tanto shooter bélico y creas que otro título más poco tiene que ofrecerte. Amigo, nada más lejos de la realidad. Con *European Assault*, la saga *Medal of Honor* se reinventa a sí misma... ¡y de qué manera!

■ Compañía **EA Games** ■ Género **Shoot'em Up** ■ Fecha prevista **Verano 2005**





Anteriormente conocido como *Dogs of War, European Assault* va a ser el último shooter que llegará a PS2 de una saga que vio la luz en 1999 y que se convirtió de la noche a la mañana en todo en referente en el género, gracias al innegable atractivo de una Segunda Guerra Mundial genialmente reflejada. Pero los tiempos cambian, la competencia es mayor y los gustos y exigencias de los seguidores del género son cada vez más amplios, razón por la que la gente de EA ha decidido ponerse el "mono de trabajo" y superarse a sí mismos con esta entrega. Para comprobarlo en persona, Play2Manía viajó en exclusiva a Los Ángeles para probar el juego y hablar con sus creadores de las novedades que presenta *European Assault*, que no son pocas.

EUROPA, 1942.

La 2ª Guerra Mundial se encuentra en un momento decisivo. Los aliados ven cada vez más difícil detener al ejército nazi, que avanza imparable por Europa, y los Estados Unidos deciden crear la Oficina de Servicios Estratégicos (OSS), precursora de la CIA. Nosotros asumimos el papel del teniente William Holt, el primer agente de campo de la OSS, enviado a Europa en misión secreta para intentar equilibrar la balanza en las batallas clave de la guerra.

Éste es el argumento inicial de *European Assault*, un shooter bélico en el que avan-



¡NOS FUIMOS HASTA LOS ÁNGELES PARA PROBARLO!





Nos infiltramos dentro del nuevo edificio que Electronic Arts tiene en Los Ángeles para probar el juego. ¿Quieres saber cómo trabajan y viven los programadores y responsables de la compañía? Mala suerte: todo "top secret" y nada de fotos...

Dan Winters, el productor ejecutivo del juego, nos recibió así de sonriente y no dudó en mostrarnos todas las maravillas de su "criatura", además de aguantar la lluvia de preguntas al que le sometimos. Medalla de Honor al Valor por lograrlo.



Como primer agente de campo de la OSS, tendremos que superar distintas campañas militares.



Los enemigos pueden estar ocultos en cualquier lugar, incluso entre las ruinas de un edificio.



A lo largo del juego los nazis utilizarán todo su arsenal y armas para intentar acabar con nosotros. Por eso, el ataque enemigo desde aviones o con tanques será algo habitual en nuestro avance.



La IA de los enemigos ha mejorado mucho (y la de nuestros aliados, claro), y más de uno permanecerá apostado esperando a que asomemos la cabeza para mandarnos un "regalito" en forma de plomo.



Todas las batallas y campañas en las que participamos están basadas en hechos reales ocurridos durante la 2ª Guerra Mundial.



Los efectos de las explosiones y los disparos, así como todo el apartado sonoro, promete ser de lo mejorcito visto en PS2.



Mientras que en anteriores *Medal of Honor* sólo veíamos a un máximo de 16 personajes en pantalla, la cifra ha subido ahora hasta 50.

zaremos a través de la guerra para enfrentarnos a la maquinaria nazi en cuatro campañas: el puerto de St. Nazaire en Francia, la Batalla del Bulge en las Ardenas, Stalingrado y el norte de África, lugares reales donde tuvieron lugar batallas decisivas del conflicto. Cada campaña está formada por varias misiones hasta un total de 12. Y si os parecen pocas esperad un poco: hay más miga de la que parece en cada una de ellas. Y es que, aunque en la última entrega, de forma bastante tímida, podíamos "explorar" los escenarios en busca de misiones secundarias, en *European Assault* ese concepto se convierte en la pieza sobre la que gira el juego entero.

CUANDO COMPLEJIDAD Y LIBERTAD SE DAN LA MANO.

Así, por primera vez en la saga el jugador tiene total libertad para explorar los escenarios en los que libramos las batallas, pudiendo elegir por dónde movernos o qué estrategia planteamos frente a los enemigos: rodearles por los laterales, buscar caminos alternativos... Además, esta exploración nos valdrá también para descubrir misiones secundarias (que podemos o no aceptar), además de otras "secretas". ¿Y de qué nos vale esto? Pues cumplir las misiones principales de cada nivel será suficiente para avanzar, pero si además cumplimos las secundarias conseguiremos, por cada una realizada, un "revival", que nos permitirá continuar si nos eliminan. Esto hace que, dada la dificultad, lo grande de los escenarios y la cantidad de enemigos y situaciones peligrosas que nos encontramos, el intentar hacernos con el mayor número posible de estos "continues" (hasta un total de 5 como máximo a la vez) se convierta en algo »

Sus creadores han partido de cero para innovar y mejorar lo visto en el género de los shooters bélicos.

SESENTA AÑOS DE HISTORIA NOS CONTEMPLAN GRACIAS A LAS AVENTURAS VIVIDAS EN *MEDAL OF HONOR*

→ EL HONOR A TRAVÉS DEL TIEMPO: UN VISTAZO A LA SAGA

Seis años después del lanzamiento de su primera entrega, y tras cuatro títulos repartidos en PSone y PS2 con ventas excepcionales y esta nueva entrega a punto de salir, *Medal of Honor* sigue siendo el referente obligado del género, sorprendiéndonos y cautivándonos como el primer día. Si os perdisteis alguno en su momento no pasa nada, aquí os los recordamos brevemente.



Medal of Honor

1999 (PSone). La noche anterior al desembarco de Normandía aterrizamos tras las líneas enemigas. 24 niveles, 12 armas y modo multijugador eran su tarjeta de presentación.



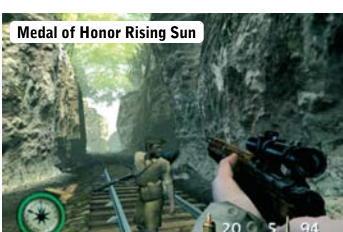
Medal of Honor Underground

2000 (PSone). Como miembro de la resistencia francesa, nos encontrábamos en la Francia ocupada por los nazis años antes de los sucesos del primer título.



Medal of Honor Frontline

2002 (PS2). Jimmy Patterson, el protagonista del primer título, volvía aquí a infiltrarse tras las líneas enemigas para robar un prototipo de superavión nazi, el HO-IX.



Medal of Honor Rising Sun

2003 (PS2). Abandonábamos Europa para trasladarnos hasta el Pacífico. Tras sobrevivir al bombardeo de Pearl Harbor, asaltábamos Gualdalcanal y un campo de prisioneros en Filipinas.

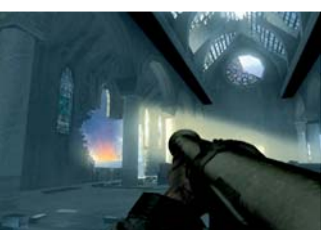
PREPÁRATE A "VIVIR" LA GUERRA MÁS AUTÉNTICA

El realismo: la clave del éxito

Medal of Honor es el único shooter que ha sabido mantener el interés de los jugones por el género gracias a su realismo. Los chicos de EA se han dejado la piel en *European Assault* y han hecho lo imposible para mantener el listón bien alto en cuanto a calidad y jugabilidad.



DE LAS TRINCHERAS AL ESTUDIO. El Capitán Dale Dye es un ex marine americano que sirvió en Vietnam y Beirut. Múltiples veces condecorado, tras retirarse se convirtió en asesor militar para directores de cine como Oliver Stone (por su película "Platoon") o Steven Spielberg con "Salvar al Soldado Ryan", entre otras muchas. Involucrado en anteriores *Medal of Honor*, en esta ocasión ha intentado transmitir sus propias sensaciones experimentadas en Vietnam para que el jugador "viva" situaciones reales de combate y llegue a pensar como lo haría un soldado de verdad en el campo de batalla. El resultado no ha podido ser mejor.



DOCUMENTACIÓN. Vehículos, ropas, aparatos... corresponden a la época en la que suceden las distintas campañas del juego. Y por supuesto, las armas. Podremos manejar hasta un total de 35, todas ellas reales, claro.



GUIÓN. John Millius, autor de películas tan famosas como "Tiburón", "Conan el Bárbaro" o "Apocalipsis Now", firma la historia de *European Assault*. No todos los días se puede contar con un guionista de Hollywood como éste...



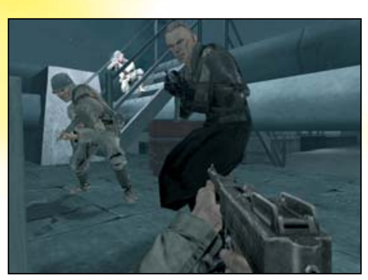
LA REALIDAD EN PS2. El potencial de la consola ha sido explotado al máximo, ya que todos los escenarios, basados en lugares reales en los cuales tuvieron lugar las batallas, han sido fielmente recreados. La ayuda de la Sociedad de la Medalla de Honor del Congreso ha sido fundamental en este punto, y se nota, sobre todo en cuanto al apoyo documental histórico que vemos entre niveles.



La libertad de movimientos nos permitirá ahora atacar a los nazis desde cualquier punto, pudiendo rodear su posición para sorprenderles o emboscarles para eliminarlos más rápidamente.



Pero claro, ellos harán lo mismo, por lo que habrá que estar muy atento y usar apoyo aliado.



En cada misión habrá un general nazi ficticio, al que habrá que eliminar como objetivo extra.

» necesario, razón por la cual buscaremos estas misiones con más interés.

¿Y las misiones secretas qué? Pues eso, que de acuerdo con nuestra posición como miembro de una agencia de espionaje, no sólo tenemos que pegar tiros por ahí, también podremos recuperar documentos secretos relativos a los planes de los nazis, los cuales nos servirán para descubrir mapas con localizaciones claves en siguientes misiones, armas nuevas y más cosas que, como os podéis imaginar, nos serán muy útiles para llegarnos hasta el final del juego. El cumplir todas estas misiones por nivel, que también suelen incluir eliminar a un oficial alemán, nos permitirá conseguir el mayor reconocimiento por parte del alto mando, ganar recompensas en forma de trucos, imágenes… Pero por encima de eso, todas estas misiones dan mayor profundidad al juego y nos hacen olvidar la sensación de linealidad y "obliga-



Stalingrado, St. Nazarie, el norte de África o la batalla del Bulge, donde los americanos perdieron a 7500 hombres, su mayor pérdida en una batalla, serán los escenarios que visitaremos en el juego.

EA ECHA TODA LA CARNE EN EL ASADOR PARA HACER DE ESTA ENTREGA EL REFERENTE OBLIGADO DEL GÉNERO

Reinventando el arte de la guerra: novedades de European Assault

Más allá de un simple lavado de cara, cambio de escenarios y armas nuevas (vamos, lo habitual en el género), los creadores de *Medal of Honor* se han devanado los sesos para potenciar los elementos en los que anteriormente la saga "cojeaba" un poco. Así, ahora tendremos total libertad de movimientos por unos escenarios en los que podremos encontrar nuevos objetivos a cumplir, nos acompañarán soldados a los que podremos ordenar tomar posiciones, aparecerá una especie de "tiempo bala" (el modo Rally) para adelantarnos a nuestros enemigos, novedades multijugador...



MODO RALLY. Realizar acciones heroicas hará que llenemos una barra que nos permitirá ralentizar el tiempo temporalmente.



ESCUADRÓN. Con R2 y el stick izquierdo les indicaremos dónde queremos que se desplacen. Eso sí, hay que cuidar de ellos.



EXPLORACIÓN LIBRE. Los escenarios están abiertos, lo que nos permite buscar caminos alternativos o misiones nuevas.



MULTIJUGADOR. 16 mapas nuevos y un montón de modos de juego para compartir con tres amigos más es lo que nos espera.



Hay que saber aprovechar las distintas cualidades de cada arma: fuego rápido, precisión, potencia... Conocer esto nos salvará la vida.



El motor gráfico del juego, totalmente renovado, nos mostrará escenarios tan bellos y tristes como esta catedral destrozada.



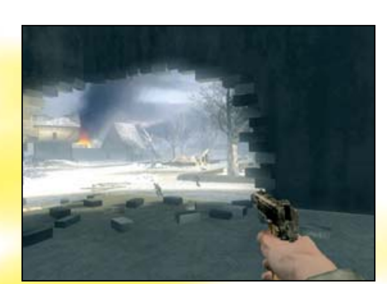
No se trata sólo de pegar tiros a todo lo que se mueva ni de avanzar como un loco. En ocasiones la estrategia será fundamental.

ción" que impregna a la mayoría de juegos del género. Ahora nos encontramos en un campo de batalla abierto y somos nosotros los que decidimos qué hacer, cuándo y cómo, así de simple. Claro, que las novedades no acaban ahí...

NO ESTAMOS SOLOS EN EL CAMPO DE BATALLA.

Hasta ahora un pequeño grupo de aliados nos acompañaba en nuestras misiones, pero en esta ocasión ese concepto sube un peldaño más y vamos a poder manejarles. Aunque podemos prescindir de ayuda y avanzar en solitario (algo no muy recomendable dada la gran cantidad de enemigos y la escasa munición a nuestra disposición), tres soldados más estarán a nuestra disposición para proporcionarnos cobertura, apoyo o para que exploren por delante nuestro el terreno en busca de enemigos. Pulsando R2 y moviendo el cursor hasta el lugar donde queremos que se desplacen será suficiente, lo que nos permitirá contar con su ayuda para acabar con enemigos emboscados, por ejemplo. Eso sí, cuentan con la misma vida que nosotros, así que si les usamos como carne de »

Manteniendo el espíritu de la saga, European Assault promete ser una experiencia nueva.



La munición también será un factor a tener en cuenta, ya que no suele ser muy abundante.



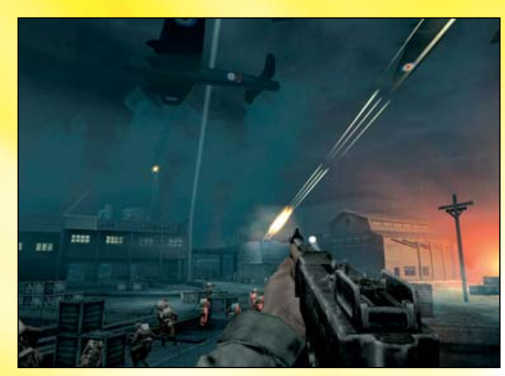


Explorando el terreno encontraremos misiones secundarias que podemos elegir cumplir o no, como acabar con un tanque concreto, por ejemplo. Lograrlo nos valdrá un "revival" para continuar la partida.




Nuestra tarea no consistirá únicamente en atacar a los nazis, también deberemos apoyar a nuestros camaradas en apuros.


Aunque no incluye modo Online, el multijugador nos permitirá jugar hasta 4 jugadores en 16 mapas totalmente nuevos.


Después de haberlo probado, podemos afirmar sin duda que éste es el mejor *Medal of Honor* y que será muy difícil superarlo.

cañón, durarán poco y nos penalizarán al finalizar la misión. Esto nos hará aprender a cuidar de nuestros hombres, ya que ellos también cuidarán de nosotros...

Y AÚN HAY MÁS.

A todo lo dicho hay que sumarle detalles como disponer de 35 armas reales, un modo Rally (una especie de "tiempo bala" que nos permite adelantarnos a las acciones de nuestros rivales), poder usar walkies para comunicarnos con el mando central y obtener información, un modo multijugador para cuatro jugadores… Y todo puesto al servicio del jugador para que experimente la mejor y más realista recreación de la guerra vista en PS2. Y como colofon, Dan Winters, el productor ejecutivo del juego, nos confirmó que hay *Medal of Honor* para rato, ya que quedan por contar muchas historias de la 2ª Guerra Mundial. Ya sea en PS2, la futura PS3 e incluso la portátil PSP (para la cual nos dijeron que, aunque no hay nada planeado, les encantaría crear un *Medal of Honor*), lo que está claro es que el futuro de los shooters bélicos va a seguir teniendo a *Medal of Honor* como referente obligado. Y, después de seis años, nos parece que la saga también se merece una medalla ¿no?

SE AVECINAN MÁS GUERRAS EN PLAYSTATION 2. ¡TEN TU FUSIL A PUNTO SOLDADO!

LOS FUTUROS RIVALES A BATIR EN EL GÉNERO

Commandos Strike Force

Proein Fecha prevista **Verano 2005**

Un shooter en primera persona en el que manejaremos a un Boina Verde, un Francotirador o un Espía, usando sus habilidades para infiltrarnos en conflictos ambientados en Francia, Noruega y Stalingrado. También incluirá modo Online para 8 jugadores.


El Boina Verde, experto en toda clase de armas.


El Francotirador: una bala, un muerto.


El Espía: se infiltra donde otros no pueden.

Black Hawk Down

Virgin Fecha prevista **Junio 2005**

Basado en la Operación "Restaurar la Esperanza" llevada a cabo por los Delta Force Rangers en Somalia en 1993, tendremos que superar 16 misiones para un jugador en distintas localizaciones. Incluye 7 tipos de modo multijugador y 10 misiones cooperativas.


Manejaremos numerosas armas de fuego.



También viviremos misiones nocturnas.


El apoyo de nuestros hombres será vital.

Battlefield 2: Modern Combat

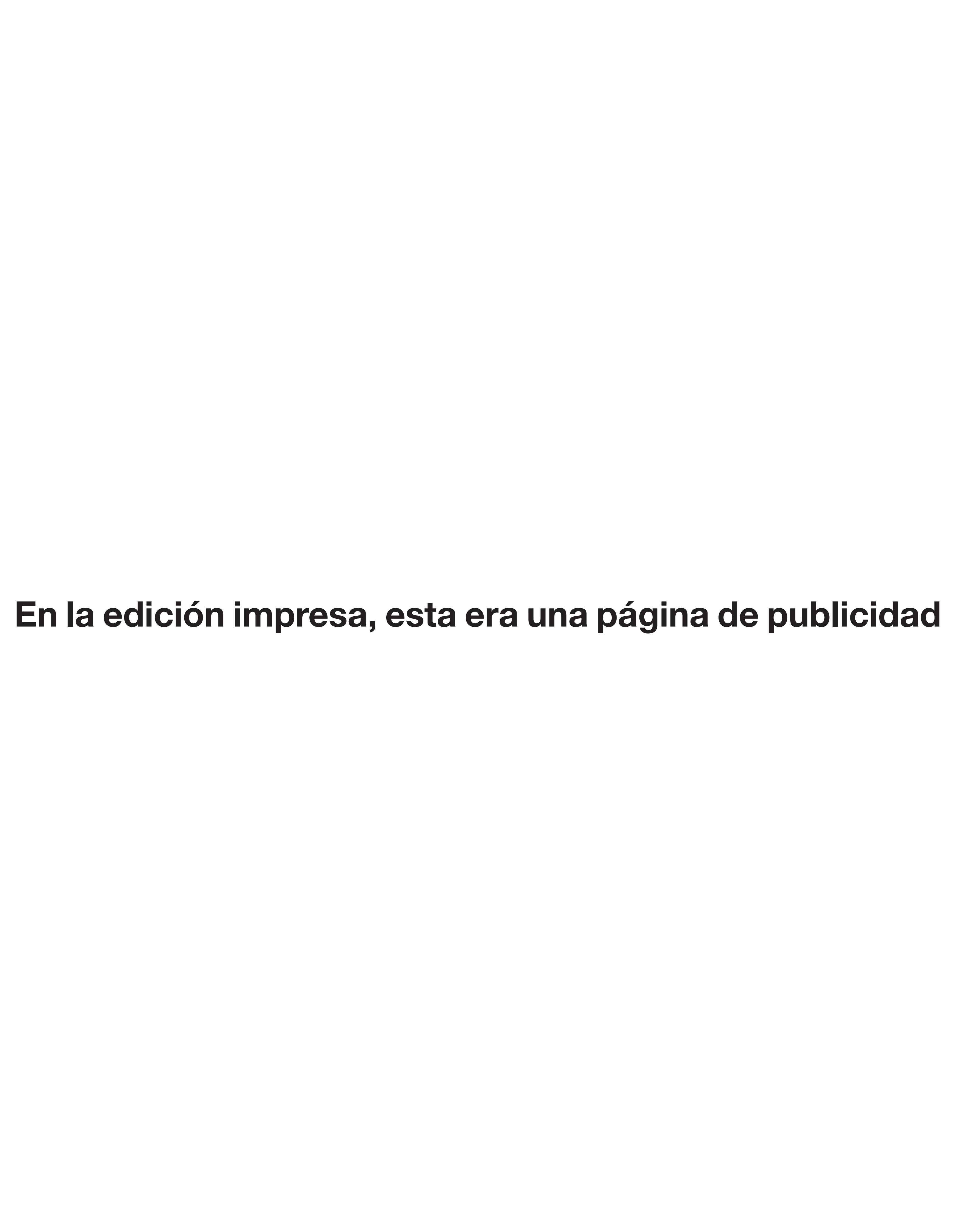
Electronic Arts Fecha prevista **Otoño 2005**

Armados con lo último en tecnología moderna respecto a armas y vehículos de asalto, participaremos en una guerra ambientada en Kazakhstan desde ambos bandos del conflicto. El modo estrella es el Online, en el que pueden jugar hasta 24 jugadores a la vez.


Los efectos prometen ser espectaculares.


A nuestro alcance, lo mejor tecnología en armas.


También manejaremos tanques y helicópteros.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

TODA SAGA TIENE UN FINAL... REPLETO DE ACCIÓN

STAR WARS EPISODE III LA VENGANZA DE LOS SITH

Si quieres saber antes que nadie qué pasará en el "Episodio III", qué batallas viviremos o cómo será el duelo entre Anakin y Obi Wan, no pierdas de vista estas páginas, en las que te lo contamos absolutamente todo...

Compañía **LucasArts/The Collective** Género **Acción** Fecha prevista **5 de mayo**

El próximo 19 de mayo se estrenará en los cines de todo el mundo el "Episodio III", con el que George Lucas, el creador de "Star Wars", pondrá punto y final a su exitosa saga galáctica. Justo dos semanas antes, el 5 de mayo, podremos disfrutar del videojuego oficial, que nos permitirá vivir desde otro punto de vista la gran mayoría de las situaciones y sorpresas que nos esperan en el film, como la transformación de Anakin en Darth Vader, la espec-


El juego ofrecerá un total de 16 localizaciones distinta, como Coruscant o Kashyyyk.


La Fuerza nos permitirá arrojar objetos, mientras que con el sable romperemos, por ejemplo, puertas.


Los combates serán constantes y podremos ejecutar gran cantidad de combos y ataques.


Dependiendo del personaje, los poderes de la Fuerza serán distintos, más o menos dañinos.



Episodio III será un juego de acción pura y dura, donde podremos controlar a Obi Wan o Anakin Skywalker.

Nuestros enemigos variarán dependiendo del personaje. Con Anakin, tendremos que acabar con los Jedis.

tacular batalla en el planeta de los Wookies o el combate de sables de luz entre Anakin, ya en el Lado Oscuro de la Fuerza, y Mace Windu, uno de los líderes espirituales de los Jedi.

Todas estas escenas, y otras muchas más que veremos en la gran pantalla, van a servir de telón de fondo al primer título inspirado en el "Episodio III", que básicamente será un juego de acción en el que los espectaculares y multitudinarios combates con espadas luz llevarán la voz cantante.

AÚN MEJOR QUE EN EL CINE.

De hecho, The Collective, el grupo que está programando el juego y que hace casi dos años nos dejó el divertido *Indiana Jones y la Tumba del Emperador,* ha afirmado ya que el sistema de combate promete superar en todo a cualquier otro juego inspirado en "Star Wars", aunque tampoco han querido entrar en detalle. Se sabe que habrá infinidad de combos que mezclarán ataques con la espada, con las extremidades del cuerpo e incluso las habilidades de la Fuerza, a lo que hay que sumar la posibilidad de mejorar y ampliar nuestro repertorio de golpes.

> **LucasArts está cuidando el juego para que sea un genial colofón a la saga.**

Y lo mejor de todo es que podremos experimentar la lucha entre los dos lados de la Fuerza con dos personajes distintos, Anakin y Obi Wan, y cada uno de ellos nos ofrecerá una historia y unas habilidades diferentes.

Así, con Anakin viviremos en primera persona el salto al Lado Oscuro de la Fuerza y su lucha contra los Jedis, y tendremos a nuestro alcance una fuerza física y unos poderes mucho más orientados a la destrucción.

Por su parte, la aventura de Obi Wan nos contará el intento desesperado de frenar al Lado Oscuro, aunque también dispondremos de un gran catálogo de golpes y unos poderes más enfocados al control mental de los enemigos.

ANTE TODO, FIDELIDAD...

Y por si todas estas prometedoras posibilidades de juego fueran poco, The Collective está contando con la ayuda de algunas de las personas que han participado en el rodaje de la propia película. Así, por ejemplo, el actor que da vida a Anakin, Hayden Chistiansen, ha participado en las sesiones de captura de movimiento y ha "cedido" su rostro para que el parecido entre su alter ego virtual y el personaje que interpreta en la gran pantalla sea inmejorable.

Además, Nick Gillard, el supervisor »

EL 19 DE MAYO NOS DESPEDIREMOS DE UNA SAGA CON MÁS DE 28 AÑOS DE EDAD...

→ Todo sobre el "Episodio III" en la gran pantalla

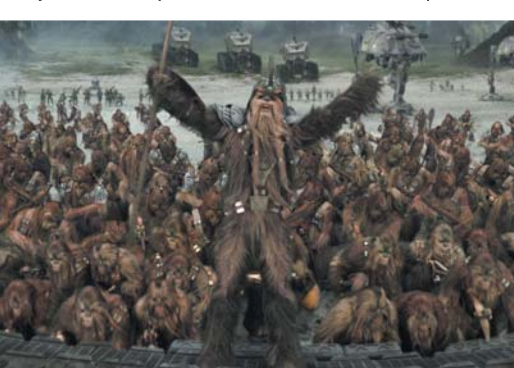
En "La Venganza de los Sith" asistiremos a uno de los momentos más esperados de la saga: ver cómo Anakin es atraído definitivamente por el reverso tenebroso de la Fuerza y, posteriormente, su transformación en Darth Vader, pero tranquilos, que también hay mucho más...



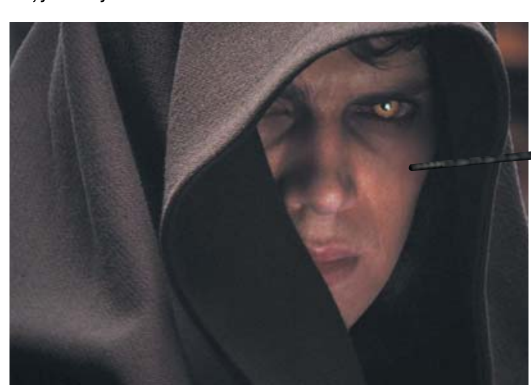
EL INICIO. Será una gran batalla sobre Coruscant, entre el ejército Clon y la Federación que tiene secuestrado al Canciller Palpatine.



EL LADO OSCURO. Palpatine no será tan amigable como quiere parecer, y con "ayuda" del Conde Doku atraerá a Anakin al Lado Oscuro.



PLANETA WOOKIE. En Khasyyyk tendrá lugar otra gran batalla, ya que la Federación ha visto en los "felpudos con patas" mano de obra barata...



TRANSFORMACIÓN. Como Sith, Anakin dedicará su vida a acabar con todos los caballeros Jedis. La maldad queda reflejada en sus ojos...

»


El sonido de las espadas, la banda sonora de John Williams... *Episodio III* estará cuidado hasta en el apartado sonoro, como es norma en los juegos de "Star Wars".

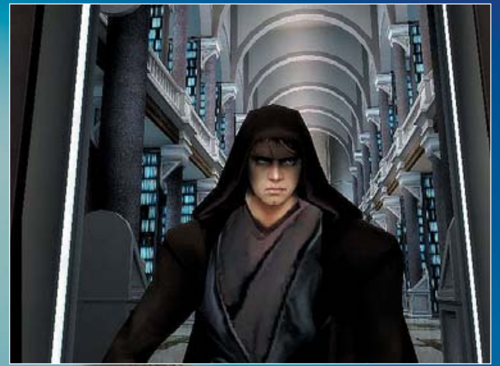
MODOS DE JUEGO MÁS ALLÁ DE LA PELÍCULA

→ Fuerza para uno... o dos

LucasArts sigue confirmando poco a poco algunas de las novedades de *La Venganza de los Sith.* Lo último es que disfrutaremos de un modo "Duelo", donde podremos enfrentar a dos personajes, y puede que alguna sorpresa más...


COOPERATIVO. Parece ser que habrá niveles para dos jugadores simultáneos.


DUELOS. Podremos luchar contra Obi Wan, Anakin, Doku, Yoda, Darth Vader...


El modelado de los personajes será brutal. Como muestra, Anakin...


El juego nos permitirá "destripar" la película 15 días antes del estreno.


El sistema de combate nos permitirá aprender nuevas golpes y combos.

» de los especialistas y coreógrafo de buena parte de los duelos de la saga, también está participando en el desarrollo del juego, tanto adaptando escenas como introduciendo nuevos y espectaculares movimientos de combate.

Y a todo esto, como siempre, hay que sumar la inclusión de la banda sonora original y los efectos de Skywalker Sound, así como la minuciosa recreación de los escenarios de la película, con lo que la experiencia de juego promete ser tremendamente fiel a lo que veremos dos semanas después en la gran pantalla.

Los combates con el sable de luz serán el corazón del Episodio III.

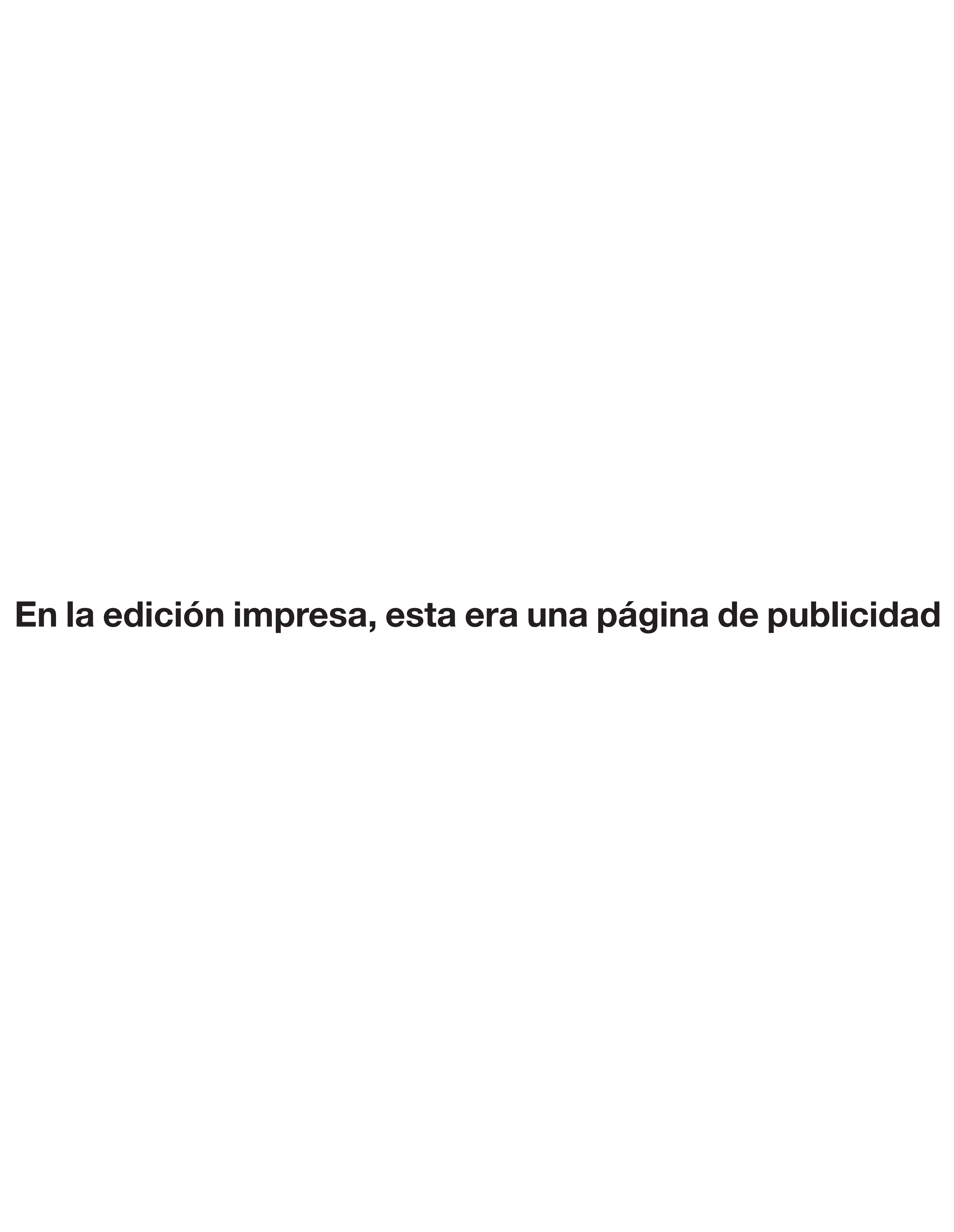
MUCHO MÁS POR DESCUBRIR...

Y lejos de quedarse como una experiencia para un jugador, *La Venganza de los Sith* ofrecerá otras posibilidades, como un modo "Batalla" en el que podremos entablar duelos entre dos luchadores, pudiendo seleccionar a cualquiera de los personajes que desbloqueemos durante el juego (Yoda, Doku, el androide Grievous, Mace Windu... y puede que hasta Darth Vader). También habrá niveles y zonas nuevas que no aparecerán en la película, un detalle que rematará un título a primera vista imprescindible para cualquier fan de la saga, aunque tendremos que esperar al mes que viene para ver si cumple las expectativas...








En la edición impresa, esta era una página de publicidad



HA LLEGADO UN NUEVO REGALO DE LOS DIOSES...

GOD OF WAR

PS2 nos ha ofrecido aventuras de acción a "patadas", pero ninguna con el encanto y personalidad de la mitología griega. Si tienes el valor necesario para enfrentarte a medusas y minotauros, vete preparando para uno de los títulos más prometedores del verano...

Compañía **Sony** Género **Aventura de acción** Fecha prevista **Junio**

En estos tiempos en los que abundan las secuelas, cada vez es más raro encontrar un título original y que además tenga un "algo" especial que pique de tal forma que sea imposible dejar de jugar. Ese es el caso de *God Of War*, una aventura de acción que lleva dos años en desarrollo y que promete revolucionar los cimientos del género.

MITOLOGÍA PURA.
God Of War nos invitará a viajar al corazón de la Grecia mitológica, donde dioses, guerreros legendarios y cientos

Kratos, el protagonista, tiene como arma principal dos espadas con cadenas, con las que puede realizar brutales combos.

Junto con las zonas de saltos y plataformas nos esperan numerosas trampas y peligros, como bolas de fuego rodantes.

Entre los momentos estelares del juego destacarán los enemigos finales, como esta hidra, que serán muy espectaculares.

God Of War es una aventura de acción que destacará por estar ambientado en la mitología griega.



Casi todo el peso del juego recaerá sobre los combates, que serán tan vistosos como fluidos.

TODAS LAS REFERENCIAS DEL GÉNERO EN *GOD OF WAR*

Con lo mejor de cada casa

Muchos de los elementos presentes en los "grandes" del género, como el sistema de combate, los enemigos finales o la variedad de las zonas de plataformas, van a estar presentes de una u otra forma en *God Of War*. Estos son algunos de los ejemplos más claros...





ACCIÓN. Al igual que *DMC3*, ofrecerá variedad de armas y habilidades, fluidos y sencillos combos con una brillante puesta en escena, alucinantes enemigos finales... Todo un espectáculo.





PLATAFORMAS. Tampoco faltarán las zonas de trampas, saltos, equilibrios, combates suspendidos en una cuerda o trepando por muros... y otras acciones vistas en *El Alma del Guerrero*.





AMBIENTACIÓN. La aventura se desarrolla en la antigua Grecia, y al igual que *Rygar*, nos invitará a recorrer cuidados escenarios al tiempo que podrán en pantalla criaturas mitológicas.

de horribles criaturas protagonizan las leyendas e historias más increíbles.

Nosotros adoptaremos el papel de Kratos, un humano que vende su alma a Ares, el dios de la guerra, para convertirse en la máquina de combate definitiva. Por razones que conoceremos según se desarrolle la trama, Kratos terminará repudiando al dios de la guerra, un hecho que aprovechará Zeus, el dios de los dioses, para acabar con Ares, quien se ha propuesto destruir a la humanidad empezando por Atenas. Kratos deberá ayudar a Zeus, pero... ¿cómo un simple mortal puede acabar con todo un dios? Pues consiguiendo algunos objetos legendarios, como la caja de Pandora, y con la ayuda de deidades como Zeus o Atenea, que le concederán poderes divinos, como la posibilidad de lanzar rayos.

ACCIÓN Y FANTASÍA.

No obstante, el viaje de Kratos estará repleto de aventuras, tal y como corresponde a la mitología griega, y por supuesto acción. Tendremos que huir de los dominios de Hades, el dios de los muertos, enfrentarnos a medusas capaces de convertirnos en estatuas de piedra o enormes hidras que nos atacarán en alta mar, sobrevivir a un templo "repletito" de trampas...

Si creías que los juegos de acción no podían dar más de sí en PS2, God Of War te abrirá los ojos...

Para plantar cara a todos estos peligros y enemigos, Kratos contará con dos espadas atadas a sendas cadenas clavadas en sus brazos, con las que podrá realizar fluidos y espectaculares combos de hasta más de 400 golpes, aunque también podremos agarrar y rematar a nuestros enemigos o utilizar ciertos poderes, como invocar los espíritus de guerreros caídos. Pero lo más original es que, para derrotar a ciertos enemigos, tendremos que superar minijuegos durante el combate, como introducir una secuencia correcta de botones o machacar repetidamente un botón, un detalle que dará aún más variedad a los combates y que convertirá algo tan "sencillo" como eliminar a un gigante en todo un espectáculo.

Por si fuera poco, tampoco faltarán »



Cuando Kratos derrote a sus enemigos conseguirá esferas de colores. Con estas rojas podrá mejorar sus habilidades.



El sistema de combos promete crear escuela: con tan sólo dos botones de ataque podremos encadenar más de 400 golpes.



El reino de Hades, el templo que custodia la caja de Pandora... Kratos tendrá que recorrer una gran variedad de parajes.



God Of War va a ofrecer un cuidado apartado gráfico, con detalles como reflejos en el suelo, geniales efectos climatológicos, chispazos...

...y eso por no hablar del modelado de los enemigos, sus animaciones, su descomunal tamaño o incluso su inteligencia artificial.



Algunos enemigos serán tan grandes y fuertes que tendremos que subirnos a ellos para derrotarlos.



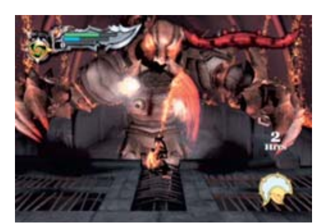
La crueldad de algunos mitos y la dureza general del juego y de la historia que rodea al protagonista, convertirán a *God of War* en una experiencia principalmente para mayores de edad.



EL ESPECTÁCULO SIGUE...

"Divinas" dificultades

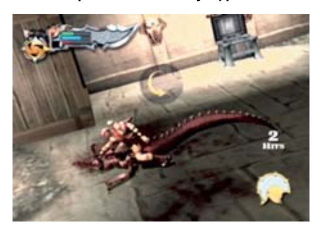
Derrotar al dios de la guerra no va a ser una tarea fácil y en el camino nos esperan numerosas dificultades, como colosales enemigos, aunque también alguna que otra ayudita "divina"...



ENORMES ENEMIGOS. Una hidra, un minotauro... todo es posible en la mitología.



AYUDA DE LOS DIOSES. Kratos conseguirá cuatro poderes: lanzar rayos, petrificar...



MINIJUEGOS. Rematar a algunos seres nos obligará a realizar ciertas acciones.

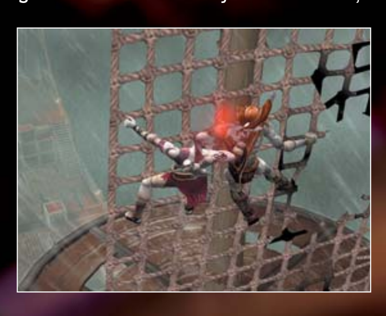
» las zonas donde nos esperan arriesgados saltos y trampas, así como puzzles o combates contra espectaculares enemigos finales. Sin duda, un trepidante ritmo de juego que nos dejará sin aliento, y que recordará a títulos como *Devil May Cry 3* y *Prince Of Persia El Alma del Guerrero*, tanto en lo jugable como en su brillante puesta en escena, que sin duda promete colocarle como uno de los juegos más espectaculares del catálogo de PS2.

Sistema de combate, ambientación, gráficos, música, diversión... Lo tiene todo para triunfar.



ARTE EN MOVIMIENTO.

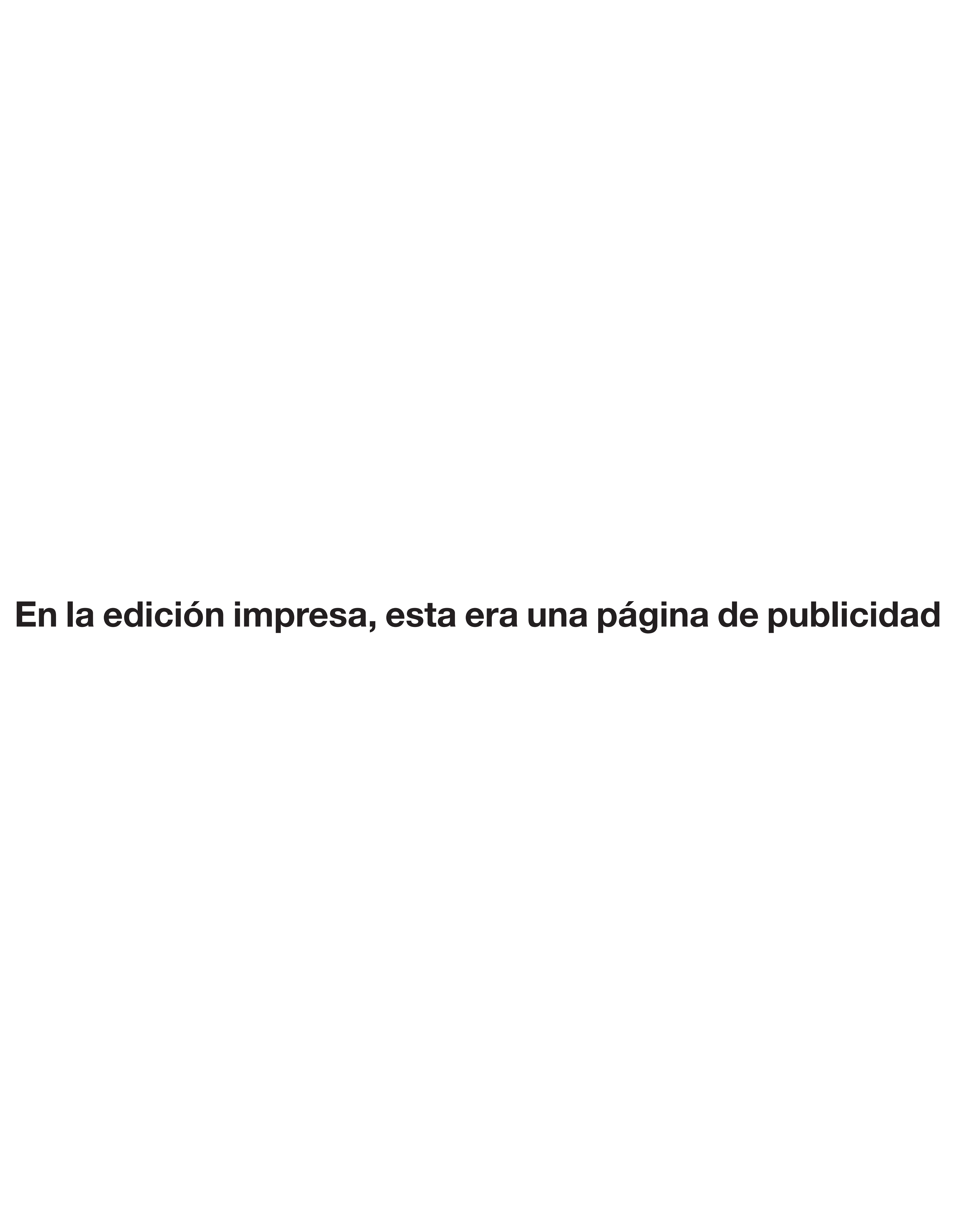
De hecho, es en el apartado técnico donde más se notan los dos años de trabajo invertidos en el juego. Si bien es cierto que su genial desarrollo enganchará a lo "bestia", gran parte de su encanto quedaría perdido si no estuviera respaldado por uno de los apartados gráficos más sublimes y bellos de PS2, que consigue transportarnos a la Grecia clásica de forma creíble. Desde la recreación de las calles y alcantarillas de Atenas, a las lujosas estancias de una villa o el propio Olimpo, todas las localizaciones de *God Of War* destilan un cuidado y un mimo rara vez visto en PS2. Y eso por no hablar de las animaciones de Kratos y compañía, los hiperrealistas reflejos y sombras, la ausencia de tiempos de carga, la majestuosa y épica banda sonora (digna de la película "Gladiator")... En fin, no vamos a ocultar que *God Of War* es uno de los juegos que más nos ha entusiasmado en los últimos meses y que, por calidad, tiene argumentos más que contundentes para entrar en el "olimpo" de las aventuras de acción.










En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16+ Compañía **Rockstar** | Género **Velocidad** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)**

Midnight Club 3 Dub Edition

Adrenalina en estado puro bajo luces de neón



El sistema de control de *Midnight Club 3* es preciso como pocos, haciendo que la experiencia de conducción sea toda una delicia.

Cuando cae la noche, las calles de San Diego, Atlanta y Detroit tienen un nuevo dueño. Saca del garaje tu mejor coche y participa en unas vertiginosas carreras en las que sólo hay que respetar una norma: ganar.

Competir en frenéticas carreras urbanas con total libertad para elegir el camino y en las que todo vale para ganar. Ésta es la esencia de la serie *Midnight Club* que, en su tercera entrega, explota al máximo esta idea para ofrecernos un juego de coches sobresaliente, una experiencia que ningún aficionado a la velocidad debería dejar escapar.

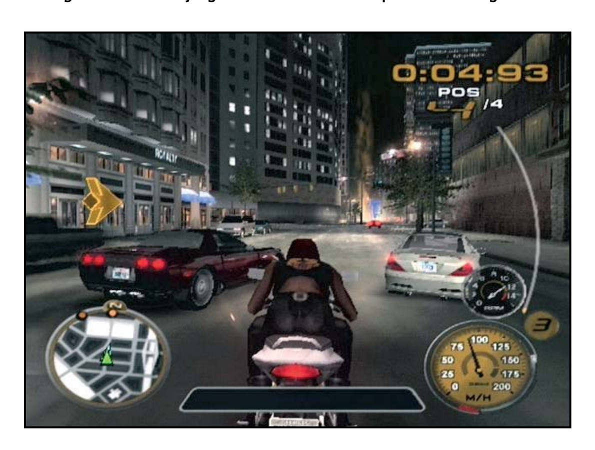
LAS CARRERAS SE DESARROLLAN, al igual que en su antecesor, en tres ciudades reales (en esta ocasión, San Diego, Atlanta y Detroit), que por supuesto tienen su tráfico, sus peatones y



Midnight Club 3 es un juego de carreras urbanas que ofrece una gran libertad a la hora de conducir.



Gran parte de su atractivo reside en su gran apartado gráfico, con una increíble sensación de velocidad.





sus normas de circulación. Pero esto no va con nosotros. Nuestro único objetivo es llegar a la meta antes que los rivales, esquivando o llevándonos lo que sea por delante. La única condición es pasar por los puntos de control, pero tendremos total libertad para elegir por dónde queremos llegar a ellos, aprovechando todo tipo de atajos, saltos y demás. Menos mal que contamos con indicadores visuales y un mapa que nos ayuda a no perdernos por las calles, aunque para ganar hay que elegir el mejor camino y tener muchísimos reflejos al volante.

Y PARA DISFRUTAR DE ESTE EXPLOSIVO concepto tenemos por delante un extenso modo Carrera, en el que demostraremos quién es el verdadero rey del asfalto. Para ello, tendremos que conducir por las calles buscando retos, que llegarán en forma de rivales dispuestos a "picarse" con nosotros, campeonatos más "serios" o incluso clubes de pilotos que montan sus propios torneos, con sus condiciones específicas. El desarrollo de estas pruebas no es lineal, pudiendo incluso saltar de ciudad en ciudad »

La serie Midnight Club vuelve aún más espectacular y con nuevas opciones, como coches reales "tuneables".



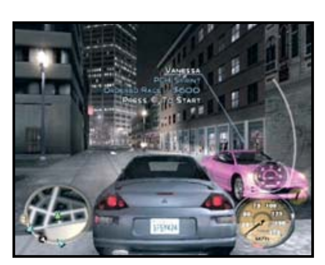
Para ganar no sólo habrá que tener grandes reflejos, sino elegir el mejor camino para llegar a los "puntos de control" usando saltos, atajos, etc.



Midnight Club 3 ofrece unos 70 vehículos reales, entre coches, motos y todoterrenos, de marcas tan conocidas como Lotus, Mitsubishi o Pontiac.

El amo de las calles

En el modo Carrera demostraremos a los rivales quién es el más rápido al volante. Para ello, tendremos que buscar retos por las ciudades y superarlos, ganando "pasta" (o nuevos coches) y desbloqueando nuevas opciones y torneos. Hay varios tipos de retos: carreras sencillas, ser el primero en tocar todos los "checkpoints" elegiendo tú el órden, contrarrelojes...



Busca a un piloto dispuesto a "picarse" contigo y demuéstrale de lo que eres capaz.



Entre los retos también hay contrarrelojes en circuitos cerrados y sin rivales "visibles".



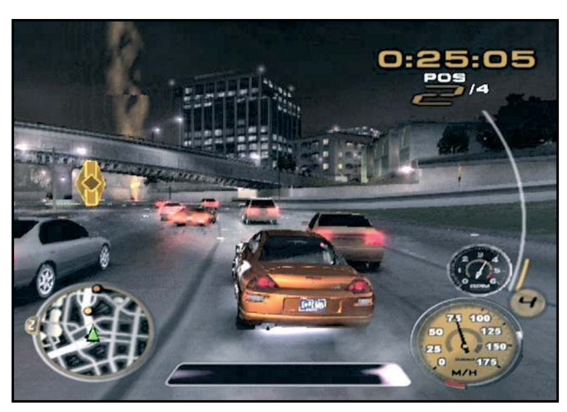
El premio por ganar varía: nuevos coches "pasta" o abrir nuevas opciones y torneos.

En las carreras habrá que esquivar, cómo no, a los peatones, el tráfico y al igual que en el anterior, a la policía que intentará pararnos los pies.



El modo Arcade tiene 7 tipos de retos distintos, y en ellos podremos usar ítems para hacernos invisibles, etc. Podemos jugarlos solos o en compañía.





» una vez las tengamos abiertas. El premio por ganar varía: desde desbloquear nuevas opciones de tuning o torneos hasta coches o dinero para comprar más modelos o mejorar los que ya tenemos.

Aparte de este modo principal tenemos el modo Arcade, en el que nos esperan siete tipos de pruebas (como el clásico "Captura la bandera", por ejemplo). La mayoría de estos retos pueden disfrutarse con un amigo a pantalla partida. Y si nos quedamos con ganas de más "piques multijugador", siempre podemos competir en su modo Online para hasta 8 jugadores, donde incluso podemos utilizar un editor de carreras. Una pasada, ¿no?

Pero la principal novedad de *MC3* con respecto a sus antecesores es la inclusión de más de 70 vehículos reales (*MC2* sólo tenía 27 y no eran auténticos), que además se deforman con los choques. Entre ellos hay distintos tipos de turismos, motos y modelos pesados tipo Hummer. Y no sólo eso, ahora podremos "tunearlos" a nuestro gusto, desde comprar mejoras que optimicen su rendimiento (con piezas reales) a alterar su aspecto con todo tipo de accesorios, pintura, pegatinas, etc. Cualquier detalle puede ser modificado, logrando así una profundidad que los anteriores *MC* no tenían.

PERO LO QUE MÁS NOS GUSTA DE *MC3* es el espectáculo que derrochan sus vertiginosas carreras. Más coches y mejor modelados, ciudades más detalladas que nunca, efectos de luz que quitan el hipo y todo ello con una sensación de velocidad increíble.

No obstante, estas carreras no serían tan alucinantes sin el excelente sistema de control de los vehículos. Sin los rigores de un simulador, su respuesta cambia en función del modelo y sus modificaciones, pero su control es preciso como pocos, haciendo de la conducción una auténtica delicia.

Una variada banda sonora, que alterna ritmos hip-hop, techno y rock (con artistas como Marilyn Manson o Nine Inch Nails), pone la guinda a un emocionante juego de carreras que no debe faltar en tu colección a poco que te guste la velocidad.

Su increíble sensación de velocidad y su gran sistema de control hacen que las carreras sean muy emocionantes.

El "carro" de tus sueños

Además de ofrecer unos 70 modelos reales, *Midnight Club 3* te da la posibilidad de "tunearlos" a tu antojo, con componentes de las principales marcas. Podremos modificar tanto su aspecto exterior (con todo tipo de llantas, neones, pintura, pegatinas, etc.) como su rendimiento, haciendo mejoras en el motor, la suspensión, etc. y añadiendole "extras" como el óxido nitroso.



Podremos mejorar 13 aspectos del coche.



Los componentes son todos reales.



Podremos modificar hasta la matrícula.



El resultado final es un "carro" como éste.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-8**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (111 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · TARJETA ETHERNET

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 10
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Sus intensas carreras, la increíble sensación de velocidad, cerca de 70 coches "tuneables"...

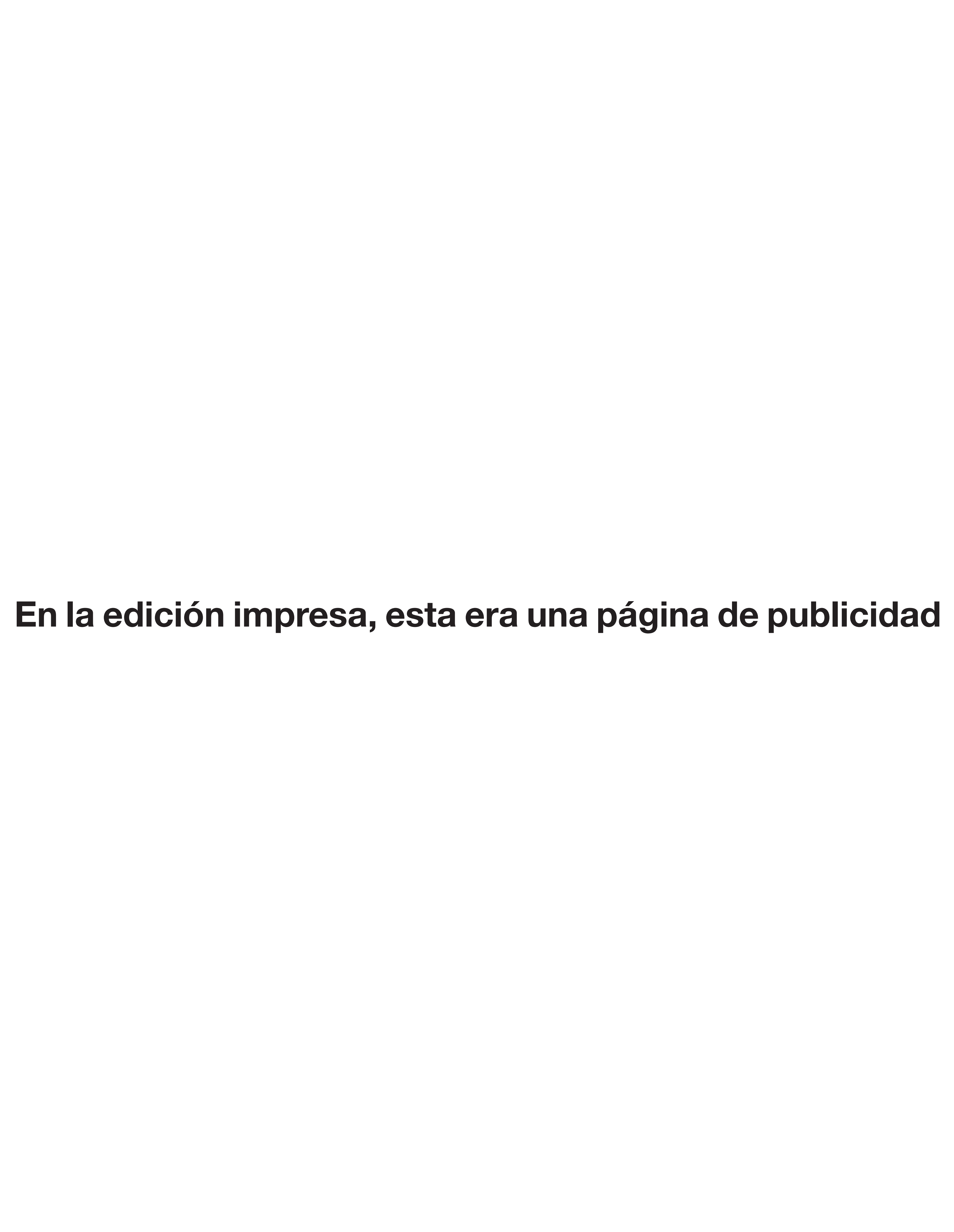
↓ Para la próxima entrega, esperemos que nos sorprendan con nuevos retos más originales.



Un juego de carreras tan vibrante como divertido que convence por su genial apartado gráfico, su gran control y sus multiples opciones.



9


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16 Compañía **Capcom** | Género **Survival Horror** | Precio **49,95 €**

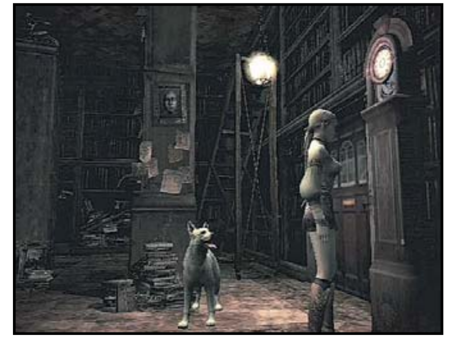
Haunting Ground

Atrapada en la peor de las pesadillas



Gráficamente, *Haunting Ground* nos ha convencido por completo gracias al acertado diseño de personajes y escenarios que, junto a la desquiciante música dinámica, dan lugar a una ambientación original y agobiante como pocas. Avisados quedáis...





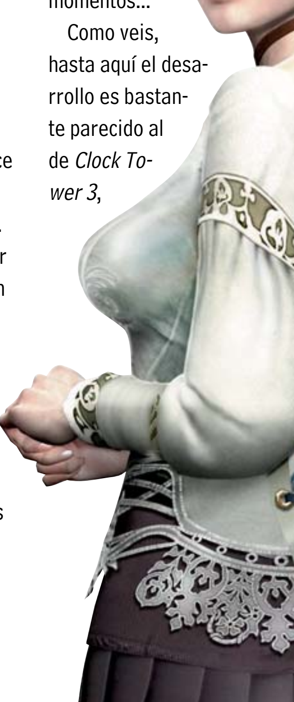
Fiona es una dulce muchacha que se encuentra prisionera en un castillo habitado por dementes. Para escapar, sólo cuenta con la ayuda de un bonito perro... y toda tu habilidad, claro.

Tras un terrible accidente de coche, Fiona se despierta atrapada en un tenebroso castillo. No recuerda cómo ha llegado hasta allí y tampoco sabe quién la ha capturado ni por qué. Lo único que tiene claro es que debe escapar de allí cuanto antes, ya que los siniestros habitantes del castillo se han propuesto acabar con su vida...

Así arranca *Haunting Ground*, el nuevo survival horror de Capcom, que llega dispuesto a darle nuevos aires a un género cada vez más trillado. Y es que, si la acción ocupa un lugar central en la mayoría de los juegos de terror actuales, aquí los puzzles son los protagonistas, consiguiendo así un desarrollo mucho más "aventurero".

ASÍ PUES, PREPARAOS PARA AYUDAR A esta dulce muchacha a escapar de la prisión en la que se encuentra. Para ello, tendréis que resolver todos los enigmas que guardan estas viejas paredes. Y debéis hacerlo rápido, ya que los demenciales habitantes del castillo nos perseguirán sin descanso. Un jardinero tan gigantesco como perturbado, una criada desequilibrada y los señores del castillo, dos alquimistas locos y obsesionados con la vida eterna, son nuestros únicos enemigos. Cuando aparezcan hay que despistarles, huyendo de ellos y buscando un buen lugar para escondernos. En nuestro camino encontraremos objetos o partes del escenario que les dañan o que sirven para aturdirles... pero solo de momento ya que, salvo en los combates finales, los enemigos volverán al cabo de un rato con su implacable persecución. Además, a medida que se acerquen nos irán entrando ataques de pánico que volverán a Fiona incontrolable por unos momentos...

Como veis, hasta aquí el desarrollo es bastante parecido al de *Clock Tower 3*,

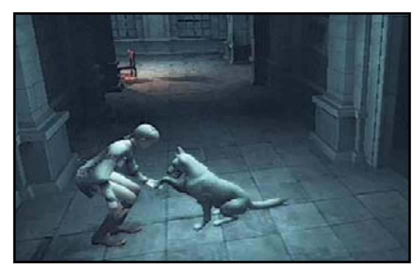


El mejor amigo de la aventurera

Hewie es un pastor alemán blanco que será nuestro compañero inseparable en la aventura. Con el stick derecho le damos órdenes (que ataque, que nos traiga algún objeto, que se quede quieto...) e incluso felicitarlo, regañarlo, alimentarlo, jugar con él... Tratarle bien es fundamental si queremos que nos obedezca y, creednos, es necesario.



Estando presa en una celda, Hewie nos traerá la llave. Muchas situaciones no pueden resolverse sin su ayuda.



El perro nos obedecerá o no según como le tratemos. Habrá que premiar sus aciertos, jugar a la pelota, etc.

Haunting Ground es un survival horror atípico. No hay acción ni armas (al menos, convencionales) y sí muchos puzzles, de dificultad variable.



En la aventura sólo encontraremos cuatro enemigos que nos perseguirán sin descanso. Podremos aturdirles o despistarles, pero pronto volverán...





otro survival horror de Capcom que salió en PS2 hace ya algún tiempo. Sin embargo, *Haunting Ground* cuenta con un "invitado" que hace que el desarrollo se vuelva muy original. Se trata de Hewie, un perro que nos acompañará durante toda la aventura y que nos servirá tanto para resolver puzzles como para atacar a los enemigos. Le daremos órdenes con el stick derecho. Eso sí, que nos obedezca o no dependerá de que le tratemos bien, le alimentemos, le acariciemos... como en la vida real, vaya. Y merece la pena llevarnos bien con él, ya que su ayuda es fundamental.

EN CUANTO AL APARTADO GRÁFICO, todo funciona de perlas. Visitaremos escenarios como el lúgubre castillo, una mansión, un laberíntico bosque o una torre en el centro de un lago. Todos ellos cuentan con un retorcido diseño, aunque las cámaras prefijadas nos harán alguna que otra "jugarreta". Pero lo que más nos ha gustado son los vídeos y todo lo relacionado con los personajes (diseño, animaciones, etc.) y especialmente Fiona. No nos extraña que en Capcom estén tan "orgullosos" de ella...

Una duración que ronda las 12 horas, extras tan jugosos como minijuegos en los que controlamos al perro y la inclusión de 4 finales son otras bondades de un survival horror que no da tanto miedo como otros, pero que agobia, y mucho, al tener que huir constantemente de los enemigos y no disponer de armas "serias" para hacerles frente. Por eso, puede que no guste a todo tipo de público (fans de la acción abstenerse) pero si le echáis algo de paciencia, descubriréis una aventura que merece la pena disfrutar.

Haunting Ground ofrece un desarrollo original y agobiante donde los puzzles se llevan casi todo el protagonismo.

La aventura ofrece unas doce horas de juego y cuatro finales alternativos.



Al acabarlo, nos esperan extras como este traje de cuero tan provocativo...

Sobrevive al terror

Los habitantes del castillo no dejarán de perseguirte así que, para poder investigar y resolver puzzles, tendrás que quitártelos de encima. Esconderte, atacarles o lanzar al perro son tus únicas bazas para vivir.



Esconderse detrás de unas cortinas es una opción, pero los enemigos no son tontos...



Podemos atrevernos a darles una patada, aunque es un recurso casi suicida.



Podemos encontrar (y crear) algunos objetos que les quitarán algo de energía.



El mejor recurso es ordenarle al perro que ataque. Y mientras salir corriendo...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** — Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** — Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (196 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ Su original desarrollo y su gran ambientación, apoyada en un logrado apartado técnico.

↓ En la aventura no hay acción como tal, lo que puede echar atrás a muchos jugones...

Un survival horror agobiante y diferente al resto, que disfrutarás si buscas algo nuevo en el género y no te importa la falta de acción.



16 Compañía **UbiSoft** | Género **Juego de rol de acción** | Precio **59,95 €**

Champions: Return to Arms

Nuevas aventuras en un universo de fantasía

En el mundo de Norrath vuelven a necesitar héroes capaces de conquistar peligrosos territorios, combatir contra cientos de monstruos y recuperar valiosos tesoros. ¿Eres tú uno de ellos?



A la hora de elegir nuestro personaje, tendremos que tener en cuenta su clase: algunas son mejores en combate cuerpo a cuerpo, otras utilizando hechizos, etc.



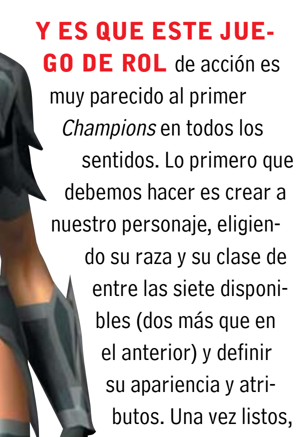


Bajo una perspectiva isométrica y con tres grados de zoom, *Champions: Return to Arms* ofrece un sólido apartado gráfico, uno de los mejores de su género.



Como la forma de afrontar las misiones cambia según el tipo de héroe y hay cuatro niveles de dificultad, el juego ofrece una gran duración.

Hace pocos meses llegó a PS2 *Champions of Norrath*, un juego de rol de acción que seguía la estela de los *Baldur's Gate Dark Alliance* pero ambientado en el universo de *Everquest*. Su logrado apartado gráfico y, sobre todo, la opción de poder jugar 4 aventureros a la vez fueron sus mejores bazas. Pues bien, casi sin tiempo para respirar nos llega su segunda parte: *Champions Return to Arms*. Si te quedaste con ganas de explorar más territorios, acabar con nuevos monstruos y encontrar más tesoros, estás de suerte...



Y ES QUE ESTE JUEGO DE ROL de acción es muy parecido al primer *Champions* en todos los sentidos. Lo primero que debemos hacer es crear a nuestro personaje, eligiendo su raza y su clase de entre las siete disponibles (dos más que en el anterior) y definir su apariencia y atributos. Una vez listos,

Champions: Return to Arms es un juego de rol de acción, es decir, con combates en tiempo real y la posibilidad de crear y mejorar a nuestro héroe.



Como en el primer *Champions of Norrath*, tendremos que cumplir multitud de misiones principales y secundarias con un desarrollo basante libre.







tenemos más de 50 áreas distintas para explorar, en las que nos esperan múltiples misiones de desarrollo más o menos libre, y cómo no, cientos de combates contra enemigos de todo tipo. Además, cada área esconde un reto de bonus, nuevo para la ocasión.

Como es habitual en estos juegos, a medida que avancemos en la aventura iremos actualizando el equipo de nuestro héroe (armas, armaduras, objetos...) y ganando puntos de experiencia que nos servirán para mejorarlo, consiguiendo por ejemplo nuevas habilidades y hechizos. Como veis, un desarrollo plagado de aventura que ofrece, según sus creadores, la friolera de más de 100 horas de juego por personaje...

PERO LO MEJOR DE TODO VUELVE a ser el poder disfrutar de esta mezcla de acción y exploración en compañía de otros tres jugadores (tanto Online como usando el Multitap), así como entrenarnos o desafiarles en las Arenas. Sin duda, el juego gana muchos enteros si lo disfrutamos acompañados.

La secuela de Champions of Norrath ofrece aventura y acción a raudales con una ambientación de fábula.

Gráficamente también resulta similar al anterior. Bajo una perspectiva isométrica y tres grados de zoom para elegir, conquistaremos escenarios como bosques, cuevas e incluso zonas subacuáticas muy bien retratadas, con unas texturas y efectos de luz dignos de elogio. La única pega es que, insistimos, son bastante parecidos al anterior.

Pero esto último no le importará demasiado al que se haya quedado con más ganas de aventura después de terminar el primer *Champions of Norrath*. Si quieres volver a poner tu espada y tu magia al servicio de las fuerzas del Bien (o del Mal), no lo dudes y hazte ya con él.

Así se forja un héroe

Antes de empezar la aventura crearemos a nuestro personaje de entre 7 razas y clases, además de definir su apariencia y atributos. Según avancemos, obtendremos experiencia y nuevas armas y equipo para mejorarlo.



Hay siete razas para elegir, incluyendo dos nuevas: Vah Shir Berserker e Iksar Shaman.



Con los combates ganaremos dinero, nuevas armas y puntos de experiencia.



Con los puntos de experiencia logramos nuevas habilidades, hechizos y ataques...



... como este Golpe Crítico, una de las mejoras que más usaréis en la aventura.

Lucha en compañía

Uno de los mayores alicientes de este tipo de juegos es la posibilidad de jugarlos en compañía, y más en caso de los *Champions,* que nos permiten jugar con otros tres amigos. Ya sea Online o con un multitap, podemos disfrutar de la aventura en compañía o combatir con o contra ellos en las arenas.



Si jugando en solitario la aventura es apasionante, cooperando con amigos la diversión se dispara.



En las arenas podemos diseñar estrategias de ataque con nuestros compañeros o enfrentarnos a ellos.

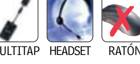
FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-4**









DUAL SHOCK 2 · M.CARD2 (418 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · HEADSET · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

Su ambientación y lo entretenido que resulta, sobre todo jugando con otros tres amigos.

Muy parecido al primer *Champions of Norrath*, que salió hace poco y con precio reducido.

Un largo y apasionante juego de rol de acción que, a poco que te guste el género, te va a convencer tanto si lo juegas solo como en compañía. **8**

16 | Compañía **Virgin** | Género **Acción** | Precio **49,95 €**

CTSF: Fire for Effect

Prepárate para la más explosiva combinación de acción y sigilo

¿Eres amante de la acción o prefieres el sigilo? Sean cuales sean tus gustos, seguro que este título, que une ambos estilos de juego, colma todas tus expectativas.







Unos intensos tiroteos y diferentes momentos de sigilo son los protagonistas de este vibrante juego de acción, en el que debemos acabar con un grupo terrorista haciendo uso de todo tipo de armamento.

Cada vez es más frecuente que los juegos combinen diversos géneros para ofrecer una experiencia jugable más completa. Ese es el caso de este título de acción, que combina vibrantes tiroteos con interesantes momentos en los que el sigilo cobra protagonismo.

La trama nos enfrenta a un grupo terrorista que realiza ataques en diferentes partes del mundo, donde tendremos que ir nosotros para solucionar la situación. Para ello manejamos en cada fase del juego a uno de los dos personajes: mientras que Raptor es un duro soldado armado hasta los dientes, Owl es un "as" del sigilo y las armas silenciosas. Lo que es común a ambos son los variados momentos de acción (pilotar una lancha armada, asaltar un tren...) en los que no faltan tiroteos contra cientos de enemigos. Además, todos estos combates se suceden de manera fluida gracias al efectivo sistema de control. Sólo hay que añadir la sabia combinación de acción y sigilo que predomina durante todo el desarrollo, para obtener un gran juego que "engancha" de principio a fin.



ADEMÁS, VISUALMENTE NO decepciona y, aunque sin florituras, cumple de sobra. Combinando todos estos ingredientes, obtenemos un explosivo cóctel en forma de juego de acción, que encantará a los amantes del género por su variado desarrollo y sus trepidantes tiroteos.



La variedad de situaciones es una de las bazas más importantes del juego y tan pronto nos encontramos saltando en paracaídas como asaltando un tren o rescatando a un grupo de rehenes.

Dos estilos diferentes

Los dos personajes protagonistas, cuyo control se alterna entre cada una de las 25 fases del juego, tienen estilos de combate diferentes. Mientras que Raptor usa armas pesadas y se decanta por el asalto directo, Owl es un "hacha" de la infiltración, ya que cuenta con ayudas para ello: visión nocturna y térmica, traje de invisibilidad, varias armas con silenciador, etc.



El personaje de Owl cuenta con diversas ayudas para infiltrarse: un traje de invisibilidad, visión térmica...



Raptor es capaz de usar todo tipo de armamento pesado, ya sean rifles de asalto o lanzacohetes.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (67 Kb) | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | RATÓN

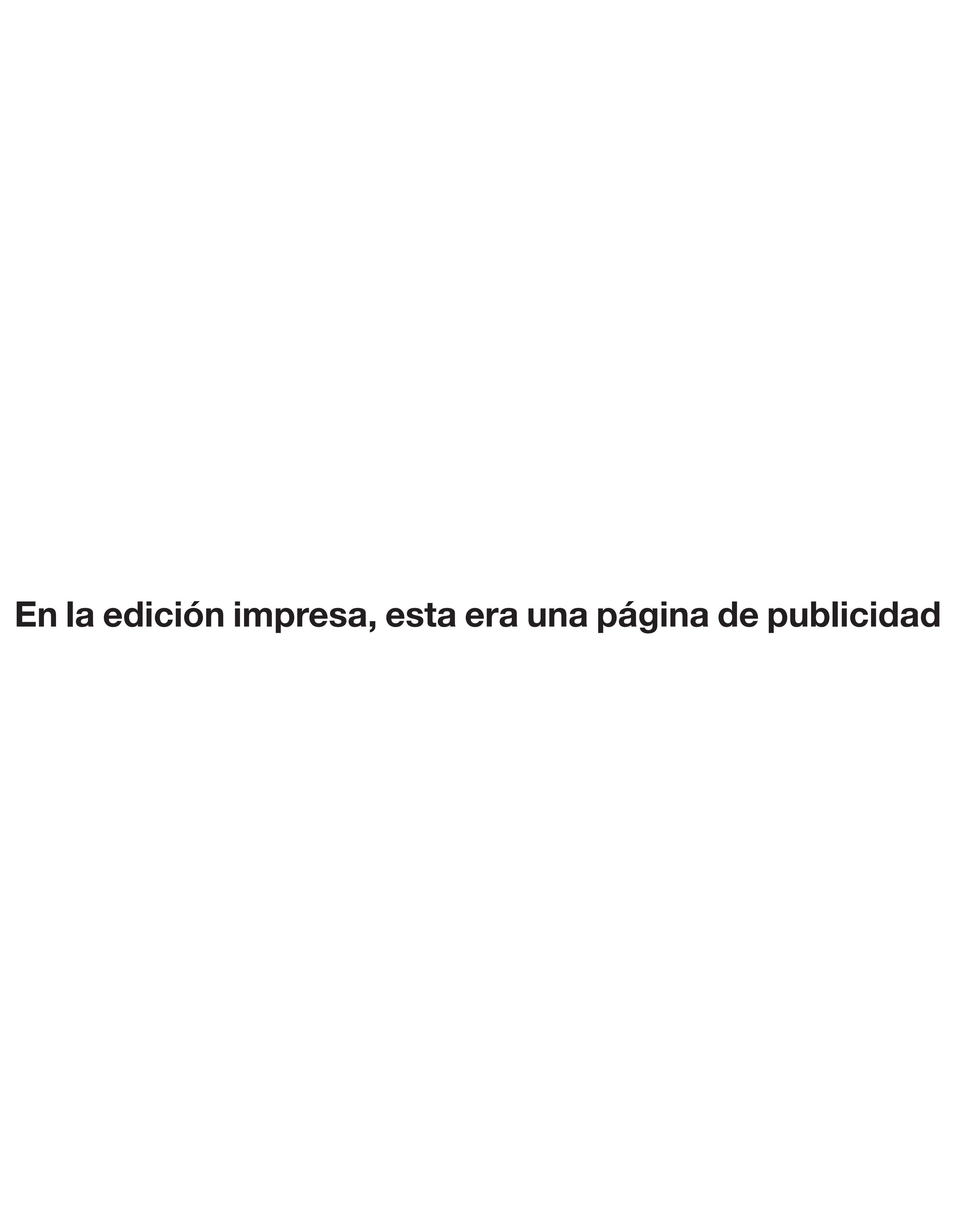
Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ La acción es muy variada y el sistema de control es preciso y cómodo de usar.

↓ No tiene opciones multijugador y no aporta nada al género de los juegos de acción.

Un trepidante juego de acción con situaciones muy variadas, que ha combinado con acierto salvajes combates con dosis de sigilo.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16 Compañía **Sega** | Género **Acción/Infiltración** | Precio **49,99 €**

Tenchu Fatal Shadows

Las luchadoras que surgieron de las sombras

¿Imaginas enfrentarte a un enemigo capaz de acercase a ti silencioso y veloz y eliminarte de un solo golpe? Tranquilo, en *Tenchu Fatal Shadows* tú no eres la víctima, sino el ninja que acecha...



Tenchu Fatal Shadows compensa su discreto apartado gráfico con una atractiva estética japonesa, en la que destaca el realista y elegante diseño de los enemigos.



El juego premia el sigilo. Si cumplimos condiciones como acabar los niveles sin que nos descubran, desbloquearemos misiones ocultas y aprenderemos combos.



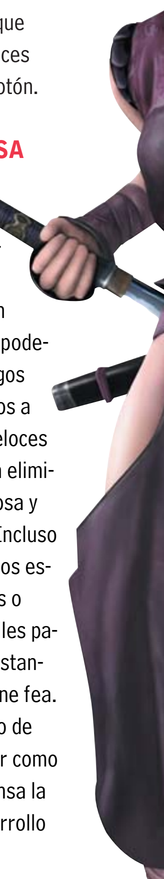
Además de sus espadas y cuchillos, Rin y Ayame usan objetos que les facilitarán las misiones, como bombas de humo, y también pueden robar armas a sus enemigos.



El primer *Tenchu* de PSone triunfó por ser pionero en un género de moda, la infiltración, y por su genial ambientación basada en el Japón feudal. Pues bien, esta cuarta entrega sigue fiel a las premisas del título original y nos pone en la piel de dos sigilosas y letales ninjas: Ayame, protagonista de los *Tenchu* anteriores, y la joven debutante Rin. Nuestro objetivo es vengarnos del malvado samurai Jyuzou, y para ello nos enfrentaremos a misiones con un esquema muy sencillo: atravesar amplios escenarios plagados enemigos para llegar a un punto determinado donde a veces nos aguarda un jefe final. Claro que decirlo es más fácil que hacerlo, ya que los enemigos son muchos y muy diestros en la lucha, por lo que el recurso del enfrentamiento directo es más peligroso que efectivo, por mucho que Ayame y Rin realicen veloces combos con apretar un botón.

DE HECHO, LA SALSA DE *TENCHU* es abordar las misiones aprovechando las habilidades para el sigilo de sus protagonistas. Con un control sencillo y preciso podemos acechar a los enemigos tras las esquinas o subidos a los tejados y lanzarnos veloces cuando se despisten para eliminarlos de manera silenciosa y volver a escondernos... Incluso contamos con instrumentos especiales como cerbatanas o bombas de humo, muy útiles para eliminar enemigos a distancia o huir si la cosa de pone fea.

Este emocionante estilo de juego, que nos hace sentir como auténticos ninjas, compensa la escasa variedad del desarrollo



Las protagonistas de *Tenchu Fatal Shadows* son la veterana Ayame y una ninja debutante, Rin. De nuevo, sus habilidades para el sigilo serán su mejor arma: esconderse tras las esquinas, atacar por la espalda...



Las dos guerreras también están dotadas para el combate, pero sus enemigos (samuráis, otros ninjas, etc.) son muy peligrosos. Enfrentarse directamente a más de un rival a la vez siempre es un riesgo.





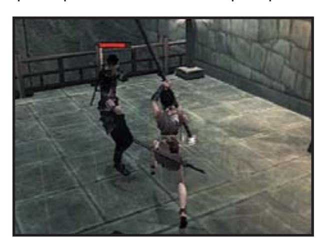
y, aunque *Fatal Shadows* aporte poquísimas novedades jugables con respeto a anteriores entregas (como poder usar las armas de los enemigos), sigue siendo capaz de enganchar y meternos en la acción, algo que se ve potenciado por su buena ambientación. Es verdad que los gráficos son bastante simples, con escenarios con pocos polígonos y texturas poco detalladas, pero se compensa con el elegante y realista diseño de los personajes y la sugerente banda sonora.

LA VIRTUD FINAL del juego es que nos mantendrá bastantes horas pegado a la pantalla, ya que ofrece muchos alicientes para rejugar sus 12 misiones principales, incluyendo la posibilidad de aprender nuevos combos y desbloquear otras 6 misiones si somos lo suficientemente sigilosos. Así, aunque *Tenchu Fatal Shadows* no aporte novedades reseñables a la saga y se quede lejos de impresionar gráficamente, su forma de entender la infiltración y su buena ambientación hacen que siga siendo tan atractivo como lo fue en su momento el primer capítulo de la serie.

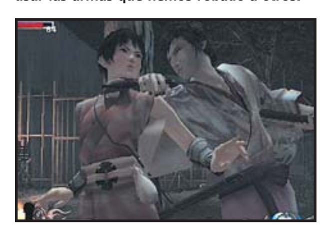
Tenchu Fatal Shadows nos mete en la piel de sigilosas ninjas que se infiltran en busca de venganza.

Combate final

Al final de muchas misiones nos esperan peligrosos enemigos finales. Son guerreros que manejan espadas, luchan cuerpo a cuerpo, disparan flechas envenenadas... Los combates contra ellos suelen ser bastante duros y si nos derrotan tendremos que empezar la misión desde el principio.



Una buena técnica contra estos rivales es usar las armas que hemos robado a otros.



Los enemigos finales ejecutan letales agarres si nos acercamos demasiado.

Ataques a la velocidad del rayo

Tenchu Fatal Shadows apuesta por la infiltración sencilla y espectacular, en la que la clave es acabar con los malos con rapidez. Cuando nos dan la espalda o miran a otro lado podemos lanzarnos sobre ellos, ya que las silenciosas Ayame y Rin no se delatan ni corriendo. Una vez cerca del enemigo, basta con pulsar ■ para librarnos de él de un solo y espectacular ataque.



Subirse a los tejados es una buena manera de acechar.



En cuanto el enemigo se despiste, ataca por la espalda.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (42 kb) · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ Es capaz de hacernos sentir como auténticos ninjas, silenciosos, rápidos y letales.

↓ El desarrollo es poco variado, y se reduce a atravesar las fases eliminando enemigos.

Este *Tenchu* no aporta novedades a la saga, pero mantiene todo el misterio del Japón feudal y un estilo de infiltración sencillo y divertido.



3+ Compañía **Eidos** | Género **Acción/Aventura** | Precio **44,95 €**

Lego Star Wars

La pieza que faltaba en tu colección galáctica

Sí, ya sabemos que es un juego hecho con piezas de Lego, de esas con las que juega tu hermano pequeño, pero que no te engañe la vista: es "Star Wars" en estado puro.



A lo largo del juego podremos desbloquear o comprar nuevos personajes hasta un total de 48, algunos, como Darth Maul o el malvado Emperador, de los malos.



La carrera de vainas del "Episodio 1" no podía faltar. Nuestra habilidad y las "ayudas" que encontremos en los escenarios nos servirán para ganar.





El humor también está presente en el juego, como esta simpática "discoteca" que podemos construir para echarnos unos bailes.

El filón "Star Wars" es inagotable, como demuestra la cantidad de juegos basados en la famosa saga galáctica que han desfilado por nuestras consolas… Y los que quedan por llegar. Así, poco antes del estreno en cine del último episodio, vamos a poder disfrutar de *Lego Star Wars*, un divertido juego de acción en tercera persona con toques plataformeros, mucha diversión y menos "para niños" de lo que su estética y su primera impresión podría hacernos creer.

EL JUEGO EMPIEZA EN EL "EPISODIO I", en el que manejando al principio a los jedis Qui Gon Jin o a Obi Wan Kenobi, viviremos los momentos claves de la película, incluidos la carrera de vainas o la lucha final contra Darth Maul, claro. En ocasiones nos veremos apoyados por distintos personajes, a los que podemos pasar a controlar en cualquier momento para aprovechar sus distintas habilidades: la Fuerza en los Jedis, las armas de los soldados, la capacidad de los androides

Lego Star Wars es una aventura con toques plataformeros e ingeniosos puzzles que recrea estupendamente los tres primeros "Episodios" de la saga.



Y por supuesto, no podía faltar el enfrentamiento final entre Obi Wan Kenobi y un Anakin Skywalker convertido al Lado Oscuro de la Fuerza...



para abrir puertas, el tamaño de Anakin para colarse por huecos de otra forma inaccesibles... De esta forma, aprovechar adecuadamente las habilidades únicas de cada héroe será la clave para avanzar en la historia.

Y claro, tras finalizar el "Episodio I" viene el II, luego el III y luego... Bueno, si conseguimos reunir las 17 piezas de la nave secreta (una por nivel y que ganamos al recoger "dinero" en forma de piezas por los escenarios), habrá una sorpresa para todos los seguidores de la saga galáctica... el primer capítulo del "Episodio IV", ¡pero jugando con el mismísimo Darth Vader!

PERO LAS SORPRESAS NO ACABAN AHÍ.

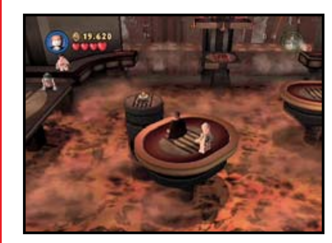
Además del modo Historia, *Lego Star Wars* también ofrece un modo Libre que nos permitirá manejar a los personajes que hayamos comprado o desbloqueado en la aventura normal, para revisitar los escenarios y seguir desbloqueando más y más extras y secretos.

Y si todo esto no os ha convencido de que no es juego "para niños", ya veréis cuando le echéis un vistazo a su apartado técnico: un motor gráfico que mueve con soltura todos los elementos que aparecen en pantalla, escenarios y entornos recreados fielmente con todo lujo de detalles (con piezas "Lego", claro), la enorme cantidad de personajes que podemos usar y sus habilidades, el jugar con un amigo cooperativamente en cualquier momento y sin pantalla partida, la música de la saga... En fin, que, obviando su look "infantil", nos encontramos con un juego más que digno de "Star Wars" que encantará a los seguidores de la saga.

Lego Star Wars es una divertida aventura, más adulta de lo que parece y que incluye un montón de sorpresas.

La unión hace la "Fuerza"

A lo largo del juego, tanto en el modo Historia como en el modo Libre, la cooperación con nuestros aliados será en muchas ocasiones imprescindible para poder seguir avanzando.



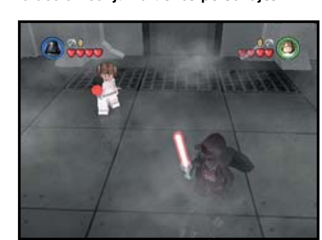
Los sencillos, aunque numerosos puzzles, pondrán a prueba nuestra astucia.



Sólo algunos personajes concretos pueden acceder a zonas secretas.



La solución de algunos puzzles requiere la acción conjunta de los personajes.



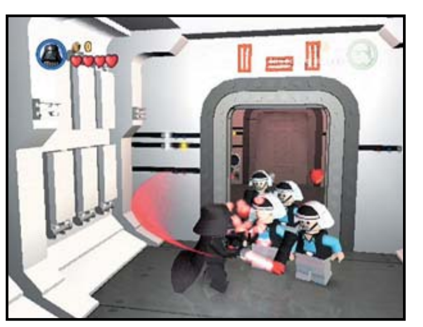
En el modo Libre o para dos jugadores podremos elegir a quien queramos.

¿Qué te pongo?

Con el "dinero" conseguido podremos comprar en la cafetería de Dexter divertidos extras como bigotes, armas, personajes para jugar luego con ellos en el modo Libre, incluso trucos, como ser invencible... Y si llenamos la barra en cada nivel, tendremos una sorpresa muy especial...



Ponerle bigotes a todos los personajes o cambiarles las armas pone un toque de humor a la aventura.



El mejor extra de todos es poder jugar un avance del "Episodio IV" vistiendo la armadura de Darth Vader.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (63 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ El poder jugar con otro amigo, revivir los mejores momentos de la saga, los extras...

↓ Si tienes la "fiebre Star Wars" te va a durar bien poco y vas a seguir queriendo más.

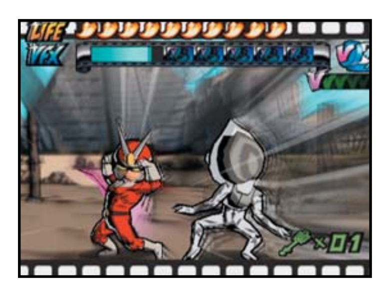
Pese a su aspecto infantil es una aventura que sabe cómo atrapar, gracias su ambientación "Star Wars" y su gran sistema de juego. **8**

3+ Compañía **Capcom** | Género **Acción** | Precio **44,95 €**

Viewtiful Joe 2

El superhéroe más "animado" regresa bien acompañado

Joe vuelve a sorprendernos con su original derroche de acción y sus alucinantes poderes. Y además ahora le acompaña su novia Sylvia, tan "poderosa" como él.





Hace seis meses llegó a PS2 *Viewtiful Joe*, un original juego de acción en el que nos poníamos en la piel de Joe, un tipo capaz de todo por salvar a su novia... incluso de meterse literalmente en una película y asumir los poderes de un superhéroe. Pues ahora Joe ha vuelto y, junto con su novia Sylvia, volverá a usar sus poderes para acabar con una nueva y terrible amenaza...

Así pues, preparaos para otro sorprendente torrente de acción, en el que disfrutaremos otra vez de un desarrollo en 2D (combinado con fondos en 3D) y un apartado visual muy especial, conseguido a base de Cel-Shading. Repartiremos "estopa" una vez más contra todo enemigo que se nos ponga por delante, usando poderes como ralentizar el tiempo o distintos golpes especiales, que podremos comprar.

LA NOVEDAD ES QUE EN ESTA SEGUNDA ENTREGA podemos alternar el control de Sylvia y Joe en todo momento, algo fundamental para resolver con éxito no sólo las constantes peleas sino también los puzzles que nos encontraremos en los siete mundos. Y es que a *Viewtiful Joe 2* se le puede acusar de ser algo corto (aunque hay un nuevo modo de Misiones) e incluso de no sorprender tanto tras habernos jugado el anterior, pero sigue conservando su capacidad de divertir a lo grande. Si disfrutaste con el primer *VJ* y te gusta la acción, seguimos recomendándotelo.



Bajo un desarrollo en 2D y con un colorista apartado gráfico en Cel-Shading, en *Viewtiful Joe 2* vamos a repartir leña en los siete mundos que abarca el juego. El desarrollo es frenético como pocos.



En esta segunda parte Sylvia comparte protagonismo con Joe. Esta fémina lleva dos pistolas y tiene movimientos y poderes exclusivos. Debemos alternar el control de los dos protagonistas para avanzar.

Poderes repartidos

En esta segunda entrega Joe reparte poderes con Sylvia. Mientras que nuestro rojo héroe puede acelerar el tiempo (incendiando cosas y a los enemigos), Sylvia tiene la facultad de Replay, es decir repetir dos veces una acción de forma automática. Además, ambos tienen la habilidad de ralentizar y hacer "zoom" sobre la acción, con el que pueden realizar golpes especiales.



Acelerando el tiempo con Joe conseguiremos golpear más rápido y envolvernos literalmente en llamas.



Si pegamos con Sylvia y usamos la habilidad Replay, repetiremos el golpe dos veces más. Útil, ¿verdad?

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (115 Kb) · MULTITAP · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

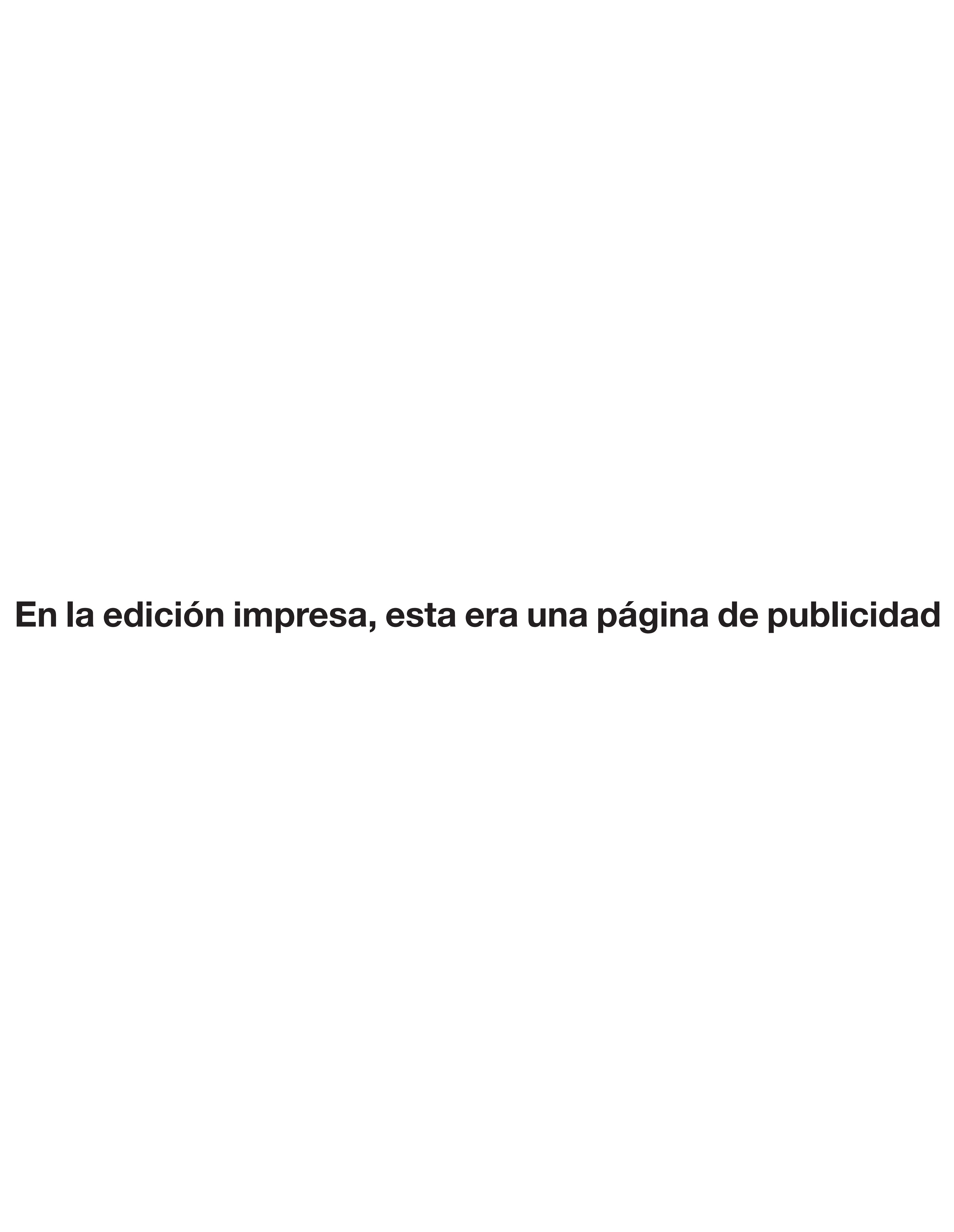
↑ Su vibrante desarrollo lleno de acción es tan divertido como el del primer *Viewtiful Joe.*

↓ No es muy largo y, después de haber jugado al primer *VJ*, puede que no sorprenda tanto.

Un trepidante y divertidísimo juego que gustará a los seguidores de la acción, sobre todo si disfrutaron con el primero. Y a buen precio.



8

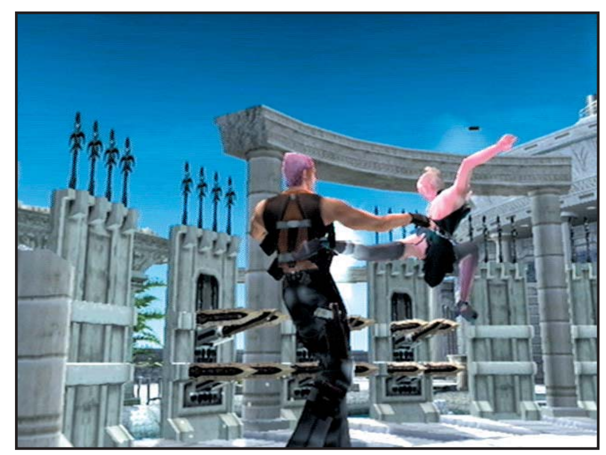

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16 Compañía **Namco** | Género **Aventura/Acción** | Precio **59,95 €**

Death By Degrees

Los aventureros las prefieren rubias

Nina Williams se ha independizado y tras curtirse en los combates uno contra uno de la saga *Tekken*, esta hermosa luchadora demuestra que también puede seducir a los fans de la aventura.



Los gráficos del juego alcanzan un buen nivel, tanto en los escenarios como en los modelos y animaciones de los personajes, destacando especialmente Nina.



A lo largo de la aventura, peleamos con grandes grupos de enemigos: guardias, soldados de la fuerza Tekken, expertos en artes marciales, robots...



La trama, que nos enfrenta a un peligroso grupo terrorista, profundiza en el pasado de Nina. Y, de fondo, notaremos la alargada mano de Heihachi, de *Tekken*.



Además de ser la saga reina de los juegos de lucha desde los tiempos de PSone, *Tekken* siempre ha destacado por el enorme carisma de sus luchadores y la importancia que se daba a la historia de cada uno de ellos. Así que no es extraño que uno de sus más populares personajes, Nina Williams, protagonice ahora una aventura de acción en la que conoceremos detalles de su pasado.

Death by Degrees se desarrolla años antes del torneo de lucha del primer *Tekken*. La CIA ha contratado a Nina, espía a sueldo, para investigar las desapariciones de barcos en las Bermudas. Y nuestra heroína va a desvelar una trama terrorista para fabricar una poderosísima arma… y de paso descubrirá la verdad sobre su desaparecida hermana Anna, también luchadora de *Tekken*.

LA AVENTURA TIENE LUGAR EN DOS grandes escenarios, que son un crucero de lujo y una gigantesca isla-prisión. Para pelear con los cientos de enemigos que los pueblan, Nina golpea en la dirección que marcamos pulsando el stick derecho del Dual Shock, lo que nos permite cubrir un rango de combate de 360 grados. Así, podemos pegar y esquivar como el rayo en espectaculares y divertidas peleas contra grandes grupos de enemigos. Unas luchas que ganan profundidad pro-

Nina, la famosa luchadora de *Tekken*, protagoniza una completísima aventura en la que peleamos, exploramos y resolvemos variados puzzles.



El sistema de combate es muy versátil: con el stick derecho lanzamos golpes en cualquier dirección y también usamos armas blancas y de fuego.





gresivamente, ya que vamos aprendiendo nuevos combos (incluidos algunos de los que Nina ejecuta en *Tekken*), y usamos las armas blancas y de fuego que encontramos en los escenarios.

Y, si las peleas de *DBD* tienen muchas posibilidades, la aventura da para mucho más: también exploramos laberínticos escenarios y nos enfrentamos a puzzles muy diversos, que van desde el uso de objetos hasta acertijos numéricos. Este variadísimo desarrollo se completa con momentos en los que cambia la mecánica, como escenas en las que manejamos un rifle de francotirador. Además, *DBD* también alcanza un alto nivel gráfico, con detallados escenarios en 3D y un modelo de Nina bien realizado y animado. Y como colofón, el doblaje al castellano es de calidad.

LÁSTIMA QUE TENGA DOS FALLOS reseñables. El primero es que la acción se sigue con cámaras fijas y es frecuente que nos desorientemos cuando pasamos de una cámara a otra, algo que resulta bastante molesto en las peleas. Y el segundo defecto es que en ciertos momentos afrontamos objetivos demasiado vagos, lo que provoca que nos atasquemos y demos vueltas por el escenario hasta que la suerte nos ayude a descubrir cómo seguir. Pero estas caídas de ritmo son puntuales y se ven compensadas de sobra por los intensos combates y el variadísimo desarrollo. Por ello, *DBD* es muy recomendable si buscas un juego de acción profundo y variado. Así que, a la espera de que volvamos a verla luchando en *Tekken 5*, Nina ha aprobado con nota su salto a las aventuras.

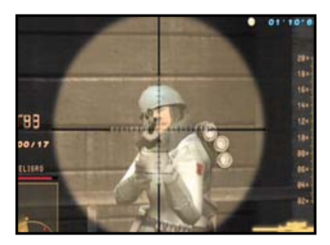
Pelear, resolver puzzles, explorar... Death by Degrees es una aventura variada y con muchas sorpresas.

No se vayan, aún hay más

Death by Degrees es largo (superar la aventura nos llevará unas 20 horas), pero además, al acabarlo se desbloquean extras de lo más jugosos, como un nuevo modo de juego protagonizado por Anna Williams.



Anna Williams recorre los escenarios luchando y buscando "tarjetas Tekken".



En el modo Francotirador tenemos que superar nuevas fases de puntería.



Multitud de nuevos puzzles numéricos nos esperan en el modo Hexágono.



Y Nina se enfrenta a hordas de enemigos de todo tipo en el modo Desafío.

Dolorosa precisión

Durante las peleas, vamos llenando una barra de energía que nos permite ejecutar golpes especiales. Al realizar uno de estos ataques, una imagen de rayos X muestra el esqueleto del enemigo y, si marcamos con el punto de mira uno o varios órganos vitales, lanzamos un golpe letal.



Disponemos de unos segundo para localizar estos demoledores ataques en un órgano vital del enemigo.



Con algunas armas blancas, como las espadas, también podemos lanzar ataques especialmente letales.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** · Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** · Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (321 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ Su buen equilibrio entre combates, puzzles y exploración hace que el juego enganche.

↓ Algunos momentos concretos en los que nos atascamos y que rompen el ritmo del juego.

Una completa aventura en la que los puzzles y la exploración tienen tanto peso como la lucha. Para los que buscan más que simple acción.


8

3+ Compañía **Sega** | Género **Puzzles y minijuegos** | Precio **44,95 €**

Super Monkey Ball Deluxe

¡Leña al mono… que va en una bola!

¿Cansado de títulos donde todo es darle al gatillo? Si es así y quieres probar algo nuevo, prepárate para este original juego que pondrá a prueba tu habilidad.





Tras su exitoso paso por la consola Game Cube, la saga *Super Monkey Ball* llega a PS2 para demostrar que los juegos de habilidad "enganchan" lo suyo. Y es que Sega no lo podía haber hecho mejor, ya que podemos disfrutar de todos los niveles y retos de las dos entregas aparecidas en Game Cube, más algunas fases exclusivas para esta edición, alcanzando la friolera de 12 minijuegos y 300 niveles en el modo Historia.

El concepto de juego no puede ser más sencillo: tenemos que guiar la esfera en la que va metido el mono protagonista hasta la meta de cada uno de los niveles. Como podéis suponer, cada uno de estos escenarios cuenta con desniveles, precipicios, trampas, etc., que debemos sortear para no caer al vacío, mientras controlamos la inercia de la esfera.

Pero lo mejor viene con los 12 minijuegos que ofrece *Super Monkey Ball Deluxe* que, además de permitir hasta 4 jugadores simultáneos abarcan pruebas tan originales como bolos, fútbol, tenis... Vamos, que tienes juego para rato, sobre todo si juegas con unos amigos.

ES UNA LÁSTIMA que este variado desarrollo no se vea acompañado por un apartado gráfico más llamativo, ya que visualmente no pasa de correcto. Aún así, estamos ante una original propuesta, que se presenta como una interesante alternativa a otros géneros más trillados.



Super Monkey Ball Deluxe es un divertido juego de habilidad en el que tenemos que guiar una esfera por distintos laberintos, evitando caer al vacío y en las muchas trampas que encontramos en el camino.



Lo mejor de *Super Monkey Ball Deluxe* es la opción Multijugador, en la que podemos jugar hasta un total de 4 personas. En este modo de juego los "piques" y las risas están más que aseguradas.

Haciendo el "mono"

Aparte del modo Historia principal, *Super Monkey Ball* cuenta con 12 variados minijuegos que alargan de forma considerable la vida del juego. Tocando géneros tan diversos como el tenis, el fútbol o el billar, estos minijuegos resultan de lo más divertido y original que puedas imaginar. Además, son toda una experiencia si los compartimos con amigos.



Los 12 minijuegos que ofrece este título son de lo más variado: partidos de fútbol, bolos, carreras, etc.



Además, en casi todos ellos podemos disfrutar de la divertidísima opción multijugador para 4 personas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (128 Kb) · MULTITAP · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · RATÓN

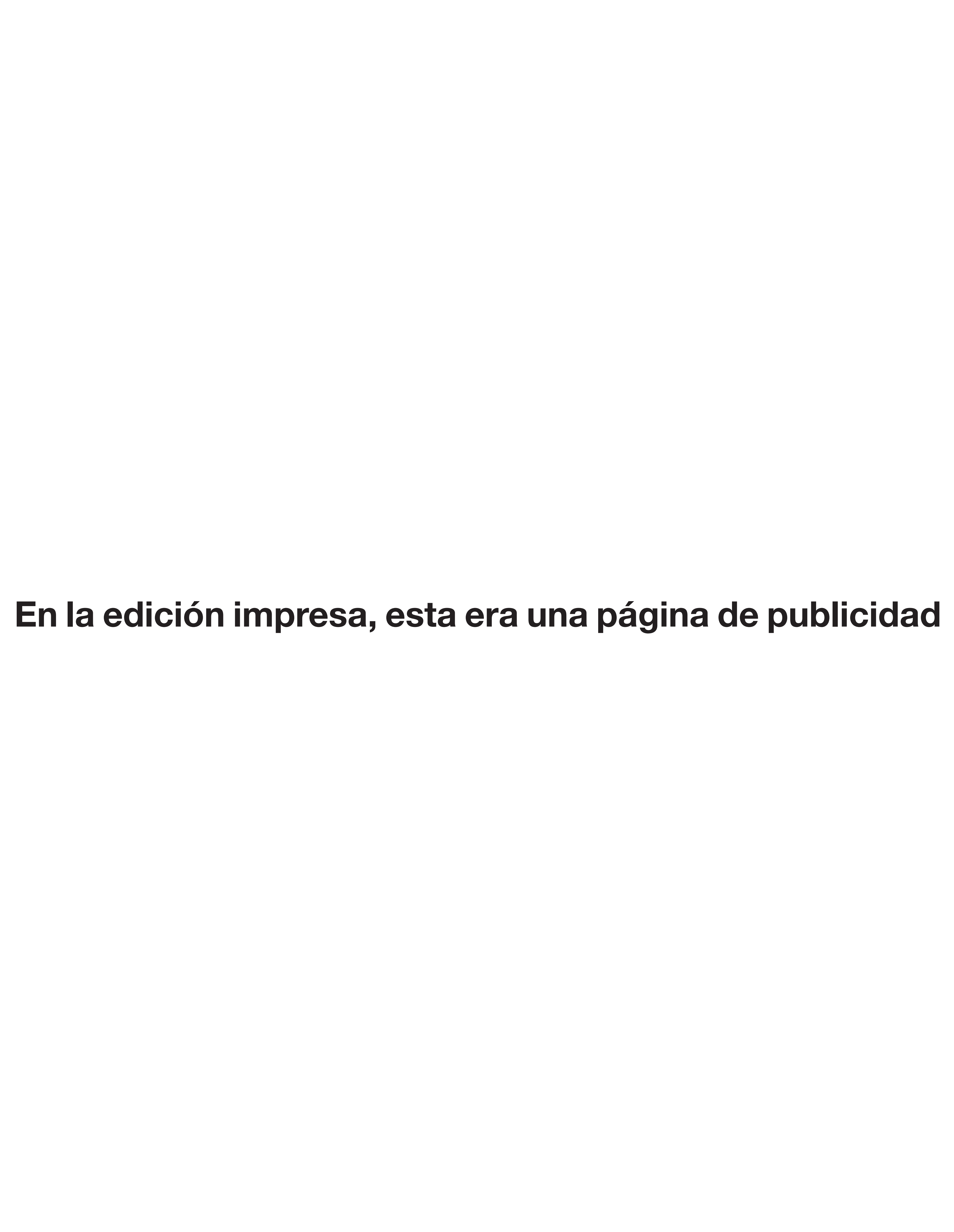
Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ El sencillo concepto de juego "engancha" de lo lindo y los minijuegos son variadísimos.

↓ Gráficamente es poco llamativo y la cámara del juego no es todo lo buena que debiera.

Una original propuesta basada en la habilidad, que ofrece variedad y diversión, tanto jugando solos como en compañía de tres amigos.


8


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16 | Compañía **Ubi Soft** | Género **Acción táctica** | Precio **59,95 €**

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Demuestra tus dotes tácticas en plena Guerra Mundial

Soldado, recuerda aquello de "la unión hace la fuerza", porque en este juego tan importante es disparar con puntería como coordinar a tus hombres en la batalla.



Aunque las batallas de la Segunda Guerra Mundial son una constante en los juegos de acción de PS2, hasta ahora no habíamos podido afrontarlas desde el punto de vista de la acción táctica. Así, *Brothers in Arms* nos enfrenta a todo tipo de misiones a los mandos de un pelotón de soldados norteamericanos a los que debemos dar instrucciones correctas (disparar sobre un objetivo, ocupar una zona, fuego de cobertura...) si queremos sobrevivir.

El abanico de posibilidades tácticas es amplio y resulta muy sencillo dar instrucciones al pelotón, ya que con tan sólo un par de botones y el stick derecho tenemos a nuestro alcance un buen número de órdenes. Por desgracia, el sistema de puntería es demasiado impreciso y brusco, lo que da como resultado unos combates de escasa emoción y que resultan confusos y poco espectaculares.



TAMPOCO EL APARTADO GRÁFICO AYUDA a mejorar la cosa: escenarios poco detallados y muy parecidos, enemigos que cuesta distinguir en la distancia, ralentizaciones...

En resumen, que todo lo bueno de *Brothers in Arms*, es decir, su tremendo realismo y sus buenas opciones estratégicas, se echan a perder por culpa de un impreciso sistema de control y un mediocre apartado gráfico que terminan afectando a la jugabilidad y la diversión.



El realismo bélico más extremo está presente en este juego de acción táctica, en el que comandamos a un pelotón de soldados norteamericanos en la Normandía de la Segunda Guerra Mundial.



Para sobrevivir a los combates contra los cientos de soldados nazis que nos esperan, tan importante es disparar con acierto como planear con inteligencia las órdenes que damos a nuestros soldados.

¡Adelante soldados!

Uno de los aspectos fuertes del juego es su enorme realismo, que queda patente tanto en su planteamiento táctico, muy bien implementado en el desarrollo, como en el armamento, la lograda inteligencia de los enemigos o las propias situaciones a las que nos enfrentamos. Si eres un fan del género bélico alucinarás comandando a tus hombres.



Con un sencillo sistema, podemos dar varias órdenes a nuestros soldados: defender, fuego de cobertura...



El realismo bélico también está presente en el modo Online y en la opción multijugador a pantalla partida.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**




DUAL SHOCK 2 · M. CARD (188 Kb) · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · RATÓN

Gráficos 6 **Sonido** 8 **Diversión** 7
Duración 8 **Calidad/Precio** 7

↑ El aspecto táctico está realmente bien tratado, al igual que el realismo bélico.

↓ El impreciso sistema de control y un apartado gráfico con muchos fallos técnicos.

Si eres seguidor de la acción táctica de corte realista sabrás disculpar en parte sus problemas de control y pobre apartado técnico.



¡TODO EL AÑO 2004 EN UN CD-ROM!



A LA VENTA
EL 29 DE ABRIL

3+ Compañía **UbiSoft** | Género **Juego de Rol de Acción** | Precio **59,95 €**

The Bard's Tale

Las aventuras y desventuras de un bardo con solera

¿Cansado de salvar el mundo? Pues prepárate para un hilarante juego de rol de acción protagonizado por un héroe cuyos únicos intereses son el oro y las mujeres.





Los más viejos del lugar recordarán la saga *The Bard's Tale*, una serie de tres juegos de rol que tuvieron éxito a finales de los 80. Pues ahora nos llega la puesta al día de este clásico, en forma de juego de rol de acción estilo *Baldur's Gate Dark Alliance*. Su protagonista es el Bardo, un personaje cuyo interés no es salvar el mundo, sino sencillamente el oro, las mujeres y la "vida alegre". Así pues, preparaos para un desarrollo plagado de acción y humor, en el que tras establecer los atributos de nuestro "héroe" vamos a participar en multitud de misiones de desarrollo no del todo lineal. En ellas nos esperan, cómo no, cientos de combates contra multitud de enemigos. Y según avancemos iremos mejorando al Bardo y su equipo, aunque de forma un tanto simplona, ya que toda arma u objeto que encontremos y que sea peor que lo que ya tengamos se vende automáticamente.

ESTE DESARROLLO TAN PROMETEDOR se ve empañado por un apartado gráfico no demasiado vistoso. El motor gráfico es el de *Champions of Norrath*, pero sus dos grados de zoom no logran que las peleas resulten espectaculares. Por otro lado, los escenarios suelen ser sosos y poco detallados. Para colmo, tampoco llega doblado y por problemas de derechos no se han podido incluir los *Bard's Tale* clásicos, lo que habría sido un buen detalle. Aun así, si te gusta el género lo vas a disfrutar.



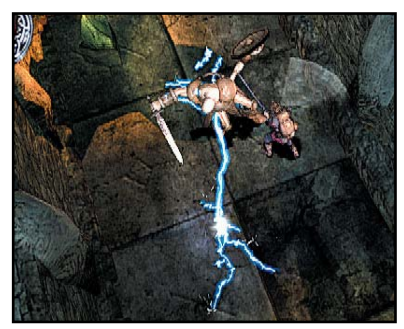
En esta aventura el Bardo tendrá que rescatar a una princesa, pero a cambio de oro y ciertos "favores". Tendremos que superar multitud de misiones no demasiado lineales y llenas de centenares de combates.



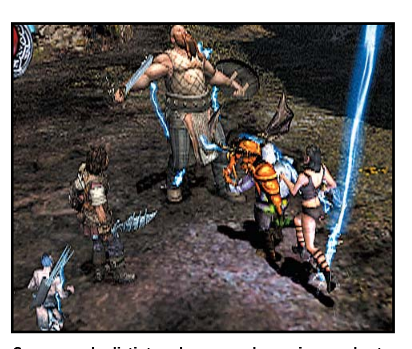
Además de acción, el juego está lleno de situaciones disparatadas que resolveremos con la peculiar labia del Bardo. Tenemos que decidir si afrontamos las conversaciones de forma amable o "farruca".

Invocar es la clave

Uno de los aspectos más originales de *The Bard´s Tale* es la opción de invocar diversas criaturas. Hay 16 invocaciones distintas con poderes variados (las hay que atacan, que nos curan, que nos iluminan en la oscuridad...). Por supuesto, podemos darles sencillas órdenes. Además, como podemos invocar hasta 4 a la vez, el juego adquiere ciertos toques estratégicos.



A lo largo de la aventura iremos consiguiendo nuevas invocaciones, cada vez más poderosas e impresionantes.



Como son de distintas clases y podemos invocar hasta 4 a la vez, las peleas ganan un poco en profundidad.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**





Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ El humor que destila el juego, la historia y el carisma de su incorregible protagonista.

↓ Gráficamente no es muy vistoso y su enfoque le priva de la divertida opción Multijugador.

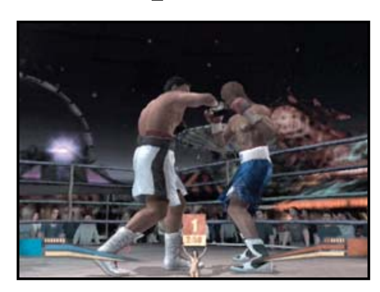
Un juego de rol de acción que se distingue del resto por sus grandes dosis de humor. Hay alternativas más completas y espectaculares.

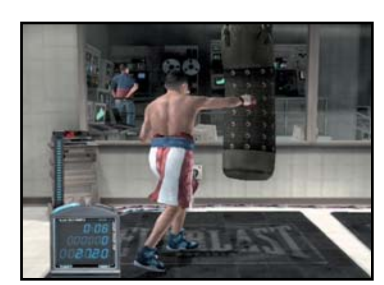


12 Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **63,95 €**

Fight Night Round 2

Gana por K.O. al aburrimiento





Si eres aficionado al boxeo vas a alucinar con con este simulador, que ha sabido plasmar con gran fidelidad todos los aspectos de este deporte. Para empezar, el juego cuenta con 36 púgiles reales, entre los que están algunos tan conocidos como Holyfield o Mohamed Alí, sin contar los que podemos crear con su genial editor. Con todos ellos podemos realizar combates rápidos o jugar un modo Carrera en el que debemos llevar a un púgil a lo más alto del ránking mundial, al tiempo que le preparamos físicamente y peleamos contra decenas de rivales. Además, en esta nueva entrega se han añadido más golpes especiales, se ha mejorado el control (con el stick derecho ejecutamos los golpes y fintas) y se han incluido minijuegos entre asaltos, en los que debemos "reparar" la cara de nuestro púgil. Todo ello logra que los combates sean muy dinámicos y sobre todo espectaculares gracias a sus mejorados gráficos. Por todo, estamos ante el mejor juego de boxeo de PS2, tanto por calidad técnica como por realismo y diversión.

• Inglés • 1-2 jugadores
• Memory Card 2 (128 Kb) • Dual Shock 2

Si te gusta el boxeo, aquí encontrarás la recreación más fidedigna, espectacular y divertida de este deporte. **8**



Fight Night Round 2 ha sabido captar toda la emoción del boxeo gracias a una realista simulación.



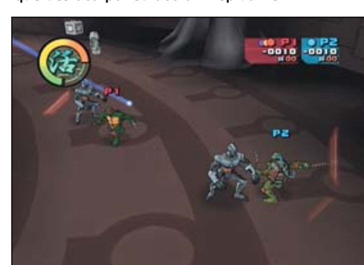
Por medio de un sencillo sistema de control, podemos realizar todo tipo de golpes, defensas y fintas.

12 Compañía **Konami** | Género **Acción** | Precio **49, 95 €**

TMNT 2 Battle Nexus



Las Tortugas Ninja protagonizan este beat'em up que destaca por su acción trepidante.



Desde los años 80, las Tortugas Ninja han protagonizado numerosos videojuegos y casi todos de lucha, como éste que nos ocupa... Basado en la reciente serie de animación de estos quelonios, *Battle Nexus* ofrece un sencillo planteamiento: golpear a todos los enemigos que aparecen en pantalla y superar sencillas zonas de plataformas. Por desgracia, el número de golpes es muy limitado, la cámara es muy lejana y los gráficos no pasan de correctos. Aún así, es un título interesante si quieres acción sin más o un juego con un multijugador realmente divertido.

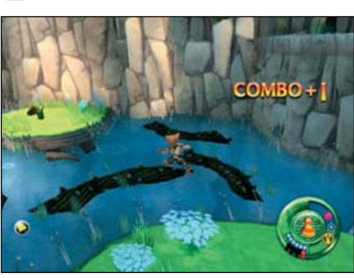
Castellano • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (37 Kb) • Dual Shock 2 • Multitap 2

Un beat´em up resultón, indicado para aquellos que busquen diversión sin complicaciones o quieran un juego para disfrutar en compañía.



12 Compañía **Nobilis** | Género **Plataformas** | Precio **49,95 €**

Legend of Kay



Legend of Kay es un tradicional y colorido juego de plataformas repleto de saltos y acción.

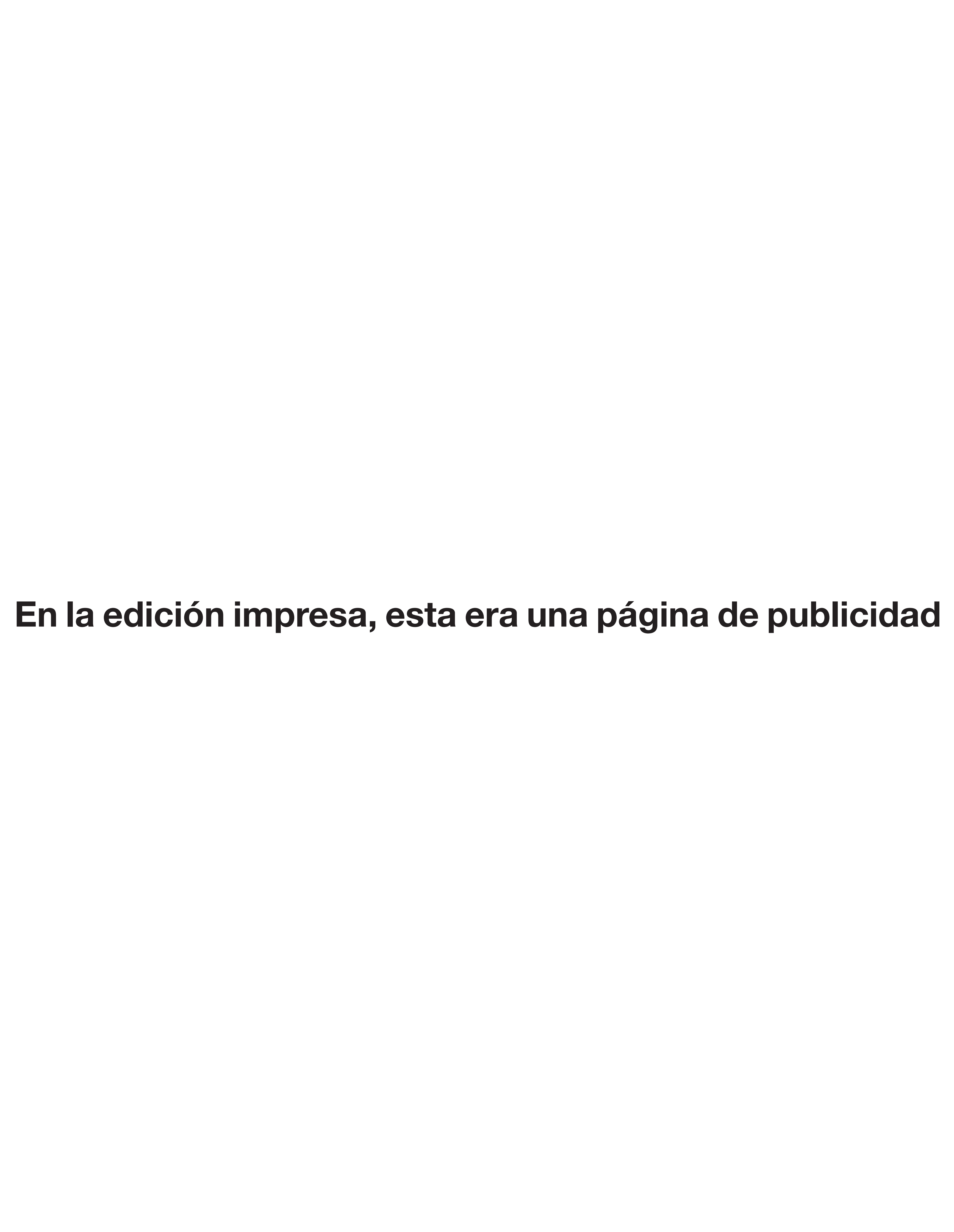


Las plataformas siguen dominadas por Jak y Ratchet, aunque eso no quita que de vez en cuando veamos otros títulos notables. Ese es el caso de *Legend Of Kay*, donde controlamos a un pequeño gato ninja que debe acabar con la tiranía de los Gorilas. Y para ello tendremos que superar zonas de saltos y liarnos a "palos" con decenas de enemigos, mientras recuperamos diversos artefactos. Un simple aunque divertido desarrollo, que está acompañado por unos coloridos gráficos y una buena ambientación. Sin duda, un gran plataformas para los más pequeños...

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (426 Kb) • Dual Shock 2

Un tradicional juego de plataformas que resulta ideal para los más "peques" de la casa por su colorida ambientación y sencilla jugabilidad.



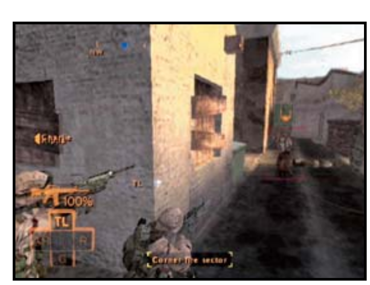

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16+ Compañía **THQ** | Género **Estrategia** | Precio **59,95 €**

Full Spectrum Warrior

Estrategia en primera línea



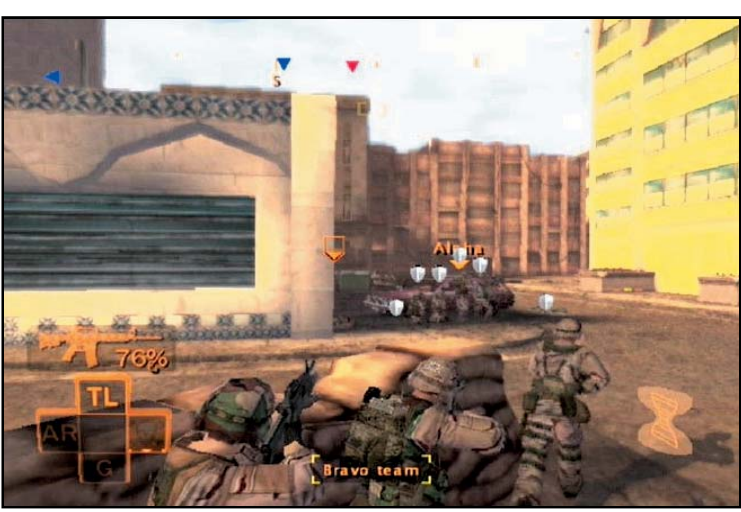


Este título de estrategia militar nos traslada a un conflicto ficticio en Oriente Medio. Al mando de dos comandos de EE.UU., integrados por 4 soldados cada uno, realizamos misiones en zonas urbanas dominadas por el ejército local: rescatamos heridos, tomamos objetivos, escoltamos convoyes… Como si de un juego de acción se tratara, la cámara sigue a nuestros hombres en tercera persona y desde una perspectiva cercana, lo que nos mete de lleno en el combate. Pero nosotros no controlamos a los soldados directamente: con un sistema sencillo e intuitivo, los movemos por el terreno usando un cursor y les ordenamos que ataquen, se parapeten, usen armas pesadas… Los dos comandos son independientes, así que podemos utilizar a uno como distracción y que el otro ataque desde otro flanco. De hecho, esta técnica, y avanzar con cuidado, son suficientes para hacer frente a casi cualquier peligro. Una sencillez estratégica que viene acompañada por gráficos simplones. Pero, a pesar de ello, el buen control garantiza misiones ágiles y entretenidas, lo que junto a un interesante modo cooperativo Online para 2 jugadores hace que *FSW* garantice buenos ratos a los seguidores de la estrategia militar.



Castellano • 1-2 jugadores • Memory Card 2 (657 Kb)
Dual Shock 2 • Headset • Tarjeta Ethernet

Estrategia espectacular y sencilla que, aunque no alcanza mucha profundidad en su desarrollo, asegura partidas entretenidas. **7**



En este título de estrategia dirigimos a dos grupos de cuatro soldados que combaten en Oriente Medio.



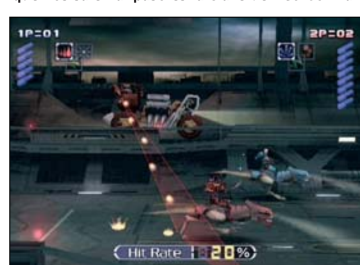
A diferencia de otros juegos del género, la cámara sigue la acción desde una toma cercana.

12+ Compañía **Konami** | Género **Acción** | Precio **49,95 €**

Neo Contra



Acribillar a disparos a las máquinas y monstruos que nos salen al paso es la clave de *Neo Contra*.



Esta veterana saga de arcades futuristas vuelve con una nueva entrega que mezcla fases a pie por escenarios 3D, en las que seguimos la acción desde una cámara elevada, con otras de avance constante a bordo de vehículos. La mecánica es de lo más simple: disparar a todo lo que se mueva y esquivar los disparos enemigos hasta llegar a los gigantescos enemigos finales de cada fase. Así, aunque sus 7 fases duran poco, es una buena opción para descargar adrenalina sin complicaciones, sobre todo en las partidas para dos jugadores.

Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (73 Kb) • Dual Shock 2

Un arcade puro, "a la vieja usanza", que nos ofrece altísimas dosis de acción directa. Es corto, pero las partidas a dobles merecen la pena.



3+ Compañía **Sony** | Género **Deportivo** | Precio **39,95 €** (Con cámara **59,95 €**)

EyeToy AntiGrav



En *EyeToy Antigrav* nos olvidamos del pad para dirigir al "skater" con nuestros movimientos.



El juego más sorprendente de EyeToy nos propone practicar una versión futurista del "skate", en la que controlamos al personaje con nuestros movimientos ante la cámara gracias a un indicador que marca la posición de nuestros brazos y cabeza. El juego sorprende por lo bien ajustado que está el control y lo fácil que es desplazarnos, saltar, "grindar" y hasta hacer acrobacias. El problema es que sólo hay 5 pistas y todas son similares. Una pena, porque en las primeras partidas *EyeToy Antigrav* sorprende y divierte de lo lindo, pero su duración es limitada.

Castellano • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (84 Kb) • Dual Shock 2• EyeToy

Manejar a un "skater" moviéndonos ante la cámara es tan original como divertido, pero la escasa duración del juego no aprovecha del todo la idea. **7**

Sorteamos

25 juegos Metal Gear Solid 3 Snake Eater para PS2 y 15 bandas sonoras exclusivas de MGS3 Snake Eater

¡¡¡Juega con tu móvil y gana!!! ¡Envía un SMS al número 5354!

Para participar, sólo tienes que mandar un mensaje con la clave "metalplay (espacio) tus datos personales" y entrarás en el sorteo de 10 juegos *Metal Gear Solid 3* y 15 lotes compuestos por un juego *Metal Gear Solid 3* + banda sonora. ¿A qué esperas para disfrutar de una de las mejores aventuras de sigilo e infiltración todos los tiempos?

25 METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

15 B.S.O METAL GEAR SOLID 3

BASES DEL CONCURSO

Para participar sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354, poniendo: "metalplay (espacio) tus datos personales".

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Se seleccionarán 25 mensajes; los 15 primeros recibirán 1 juego *Metal Gear Solid 3* + 1 banda sonora, y los 10 siguientes un juego *MGS3*.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazos de participación: del 16 de abril al 16 de mayo de 2005.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A.

Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.







PlayStation

EYETOY, UNA NUEVA FORMA DE JUGAR

¡Tú eres la estrella!

¿Ese que sale en la tele eres tú? ¡Sí, en los juegos diseñados para la cámara EyeToy te ves en pantalla y usas tus movimientos para jugar! Y ya hay muchos, así que mejor lee esta comparativa para decidirte por uno.



LOS 8 JUEGOS A EXAMEN

- Bob Esponja y sus amigos
- Eye Toy: Antigrav
- Eye Toy: Monkey Mania
- Eye Toy: Play
- Eye Toy: Play 2
- Eye Toy: Ritmo Loco
- Sega SuperStars
- U-Move Super Sports

Bob Esponja y sus amigos: ¡No pares!

Minijuegos de dibujos animados

Compañía: **THQ** | Precio: **39,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (546 Kb) | Dual Shock 2 | Eye Toy | Volante | Tarjeta Ethernet







Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: MB



Si los más pequeños ya disfrutan viendo en la tele los dibujos de Bob Esponja y Jimmy Neutron, imagínate cómo se lo van a pasar con una colección de minijuegos en la que comparten pantalla con ellos.

■ MECÁNICA Y/O MINIJUEGOS. El juego ofrece 13 pruebas protagonizadas por los personajes de la factoría Nickelodeon: Jimmy Neutron, Danny Phantom, el mismo Bob y su colega Patricio... Tenemos que conducir un coche por una ciudad submarina, hacer de portero de hockey, golpear medusas o resolver puzzles. Pruebas sencillas pero variadas, divertidas y con un ritmo de juego endiablado.

■ APARTADO TÉCNICO. Los entornos gráficos de cada minijuego, inspirados en las distintas series de animación, están muy bien diseñados y rebosan colorido. Y los personajes también son calcados a los de los dibujos y además nos animan con sus graciosos comentarios durante las partidas, lo que redondea un juego de lo más llamativo y con una estética que encantará a los más pequeños.

■ MODOS DE JUEGO Y EXTRAS. El juego apenas incluye extras, pero sí un modo para 8 jugadores, que se alternan jugando a los frenéticos minijuegos y que garantiza partidas muy divertidas sobre todo para los chavales. Así que *Bob Esponja y sus Amigos* es una buena opción para que los más pequeños de la casa pasen ratos muy entretenidos... aunque un poco cara, ya que se vende sin cámara.



Las 13 pruebas traen diversión sencilla para toda la familia.

Los apartados gráfico y sonoro están inspirados en los dibujos.

EyeToy: Antigrav

El futuro de los juegos de "skate"

Compañía: **Sony** | Precio: **39,95 €** (con cámara 59,95 €) | **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (84 Kb) | Dual Shock 2 | Eye Toy | Volante | Adaptador de Ethernet






Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: MB




La cámara EyeToy empieza expandir sus posibilidades con un juego de "skate" futurista en el que manejamos al personaje con los movimientos de nuestro cuerpo. Una nueva experiencia en juegos deportivos.

■ MECÁNICA Y/O MINIJUEGOS. Recorremos pistas llenas de rampas y barras por las que "grindar", dirigiendo al personaje con los movimientos de nuestra cabeza y moviendo los brazos para hacer acrobacias. Un sistema que funciona a la perfección y que sorprende y divierte mucho. Pero como todas las pistas son similares y el abanico de acrobacias es escaso, el juego acaba haciéndose monótono.

■ APARTADO TÉCNICO. *Antigrav* es el título de EyeToy que más se parece a un juego "normal". Nuestra imagen no aparece en pantalla, aunque un pequeño marcador indica la posición de nuestra cabeza y brazos. Y vemos a nuestro "skater" deslizarse por escenarios futuristas no muy detallados pero llenos de color, con una buena sensación de velocidad y al ritmo de una cañera banda sonora.

■ MODOS DE JUEGO Y EXTRAS. Sólo hay 5 circuitos y, aunque en cada uno podemos disputar carreras o superar pruebas acrobáticas, saben a poco. También hay un modo en el que compiten 4 jugadores alternativamente. En general, el juego sorprende y divierte mucho en un primer momento, pero le faltan circuitos y opciones para ser más duradero.



EyeToy: Antigrav sorprende por la precisión con la que controlamos al "skater" con nuestros movimientos. Lástima que luego le falten pistas y opciones que nos mantengan más tiempo frente a la pantalla.

EyeToy: Monkey Mania

Haz monadas ante la cámara

Compañía: **Sony** | Precio: **39,95 €** (con cámara **59,95 €**) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos

Memory Card 2 (635 Kb)



Dual Shock 2



Eye Toy



Volante



Adaptador de Ethernet





Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: MB



La locura de los monos de la saga *Ape Escape* impregna hasta el último de los 50 minijuegos de un título que garantiza más variedad y horas de juego que cualquier otra propuesta para EyeToy.

■ MECÁNICA Y/O MINIJUEGOS. Nada menos que 50 minijuegos distintos nos ofrece *EyeToy: Monkey Mania*. Y, aunque sean simples, la variedad está garantizada por su enorme número: desde dirigir a un mono en una carrera de obstáculos a fugarnos de una prisión, pasando por conducir un coche, impedir que un OVNI secuestre a los monos, guiar a un mono colgado de un globo por una caverna...

■ APARTADO TÉCNICO. El juego ofrece cuidados escenarios, pero las estrellas son los monitos, muy bien animados y que derrochan carisma y sentido del humor. Lástima que el juego falle en algunas ocasiones en la detección de movimientos, lo cual hace que pruebas sencillas sobre el papel se compliquen en exceso, perjudicando en momentos concretos la diversión.

■ MODOS DE JUEGO Y EXTRAS. Por si los 50 minijuegos fueran pocos, podemos disfrutarlos en un juego de tablero para hasta 4 jugadores, en el que ganamos ítems para personalizar al mono con el que jugamos. Vamos, que su gran número de pruebas y posibilidades aseguran la diversión por mucho tiempo.



En cuanto a número de minijuegos, *Monkey Mania* no tiene rival: nada menos que 50 pruebas.



Hasta 4 jugadores pueden disfrutar de un juego de tablero en el que se alternan los minijuegos.

EyeToy: Play

El pionero de una nueva forma de jugar

Compañía: **Sony** | Precio: **19,95 €** (39,95 con cámara) | **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos

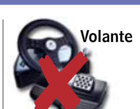
Memory Card 2 (678 kb)



Dual Shock 2



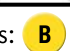
Eye Toy



Volante



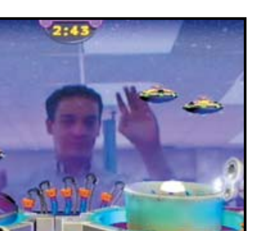
Adaptador de Ethernet







Valoración Gráficos: B Diversión: MB Global: MB



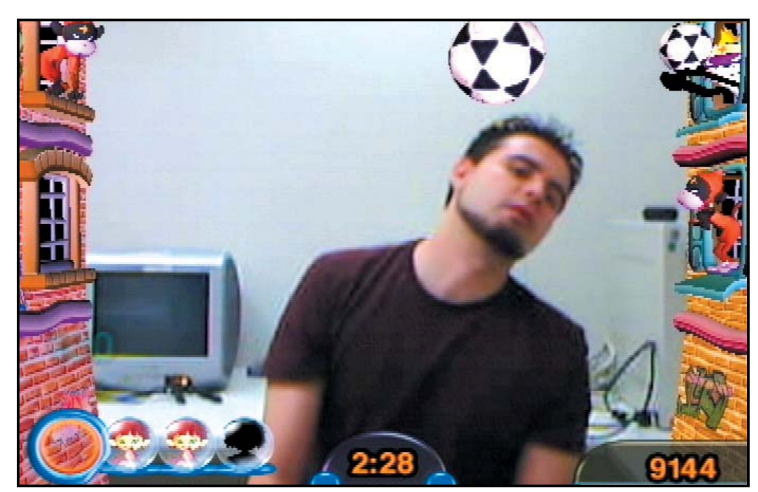


Ya han pasado dos años desde que Sony lanzó el primer juego de EyeToy. Y aunque sus 12 sencillas pruebas siguen siendo entretenidas, otros juegos le han superado en posibilidades.

■ MECÁNICA Y/O MINIJUEGOS. *EyeToy: Play* nos propone 12 minijuegos, pruebas como disputar un combate de boxeo contra un rival virtual, golpear a los pequeños ninja que nos atacan, dar toques con la cabeza a un balón, hacer estallar fuegos artificiales… Son variados y de mecánica sencilla y nos hacen pasar un rato divertido, pero se han visto superadas por los minijuegos más sofisticados y con diferentes fases de títulos más modernos.

■ APARTADO TÉCNICO. También los gráficos del juego se han quedado un poco anticuados. Los escenarios que enmarcan nuestra figura son muy sencillos, igual que los personajes virtuales que aparecen en los juegos. Y sólo en algunos casos, como en un minijuego submarino en el que nuestra imagen se deforma con la ondulación del agua, vemos efectos gráficos llamativos mientras jugamos.

■ MODOS DE JUEGO Y EXTRAS. Los 12 minijuegos, al ser tan sencillos, saben a poco. Pero se incluyen extras como la grabación de mensajes de audio y vídeo, la posibilidad de probar 12 efectos de imagen y, sobre todo, un modo para cuatro jugadores que es lo mejor del juego y que hace que *EyeToy: Play* siga siendo capaz de hacerte pasar ratos divertidos. Hay mejores opciones, pero no a este precio con cámara.



EyeToy: Play sentó las bases de los juegos de EyeToy con pruebas que luego han perfeccionado otros títulos: dar cabezazos a un balón, golpear pequeños enemigos, movernos con ritmo... Siguen siendo divertidas.

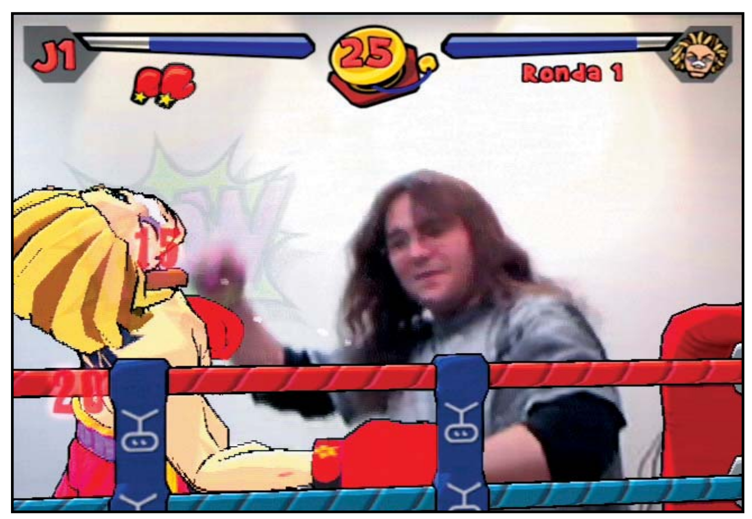
EyeToy: Play 2

Segundas partes sí son buenas

Compañía: **Sony** | Precio: **39,95 €** (con cámara **59,95 €**) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**



Valoración Gráficos: MB Diversión: E Global: E





Minijuegos más vistosos, variados y complejos, modos multijugador, toneladas de extras… Sony se superó a sí misma con una secuela de *EyeToy: Play* que mejoró en todo al original.

■ MECÁNICA Y/O MINIJUEGOS. Ofrece 12 minijuegos muy sofisticados: tenemos que boxear, jugar al ping-pong, tocar la batería o movernos con cuidado para que no nos detecten unos focos virtuales… Pruebas muy variadas y divertidas, algunas con varias mecánicas de juego, y que tienen distintas fases y pruebas de bonus.

■ APARTADO TÉCNICO. Los entornos que rodean nuestra imagen tienen un toque de dibujo animado, pero lo mejor son los personajes como boxeadores o guitarristas. Su diseño es muy chulo y están muy bien animados, redondeando unos gráficos muy resultones.

■ MODOS DE JUEGO Y EXTRAS. Hay un modo para 4 jugadores en el que nos alternamos en los diferentes minijuegos. Y un montón de extras y curiosidades, desde una cámara espía hasta minijuegos experimentales. Estas posibilidades, unidas a la diversión que proporcionan los minijuegos, convierten a *EyeToy: Play 2* en el juego de EyeToy que mejor equilibra duración y diversión.



Los 12 minijuegos son de "nueva generación": incluyen fases, pruebas de bonus…



En algunos nos las vemos con diferentes rivales virtuales con un aspecto así de simpático.

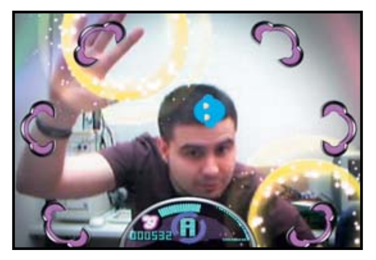
Eye Toy: Ritmo Loco

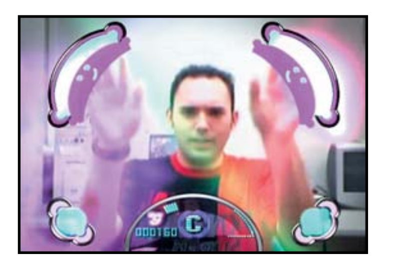
Convierte la tele en tu pista de baile

Compañía: **Sony** | Precio: **19,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**



Valoración Gráficos: B Diversión: E Global: MB







La discoteca ya no es el único lugar en el que demostrarás tus dotes de bailarín. Ahora sólo necesitas una cámara y este videojuego para practicar en el salón de tu casa.

■ MECÁNICA Y/O MINIJUEGOS. El juego nos propone bailar al ritmo de 25 temas de artistas como Madonna, Elvis, los Village People, Fat Boy Slim o hasta las Ketchup. A nosotros nos toca "pulsar" con las manos unos indicadores virtuales que aparecen en la pantalla, siempre siguiendo el ritmo de la música y en combinaciones cada vez más complejas. Una mecánica muy divertida que, con la práctica, nos acaba convirtiendo en auténticos bailarines.

■ APARTADO TÉCNICO. Gráficamente el juego no ofrece ninguna sorpresa, ya que además de los indicadores y nuestra imagen en la pantalla, sólo se muestran algunos efectos que siguen el ritmo de la música. Pero la estrella es el apartado sonoro, ya que se han incluido las versiones originales de las 25 canciones del juego.

■ MODOS DE JUEGO Y EXTRAS. Hay un completísimo abanico de modos de juegos en el que destacan las partidas para hasta 4 jugadores en las que se compite alternativamente o, en ocasiones, dos jugadores en pantalla. Así, *Eye Toy Ritmo Loco* puede presumir de ser no sólo uno de los juegos de Eye Toy más divertidos, sino también de los más duraderos… ¡y encima a un precio de fábula!



En *Ritmo Loco* "pulsamos" los iconos virtuales al ritmo de la música, moviéndonos como auténticos bailarines. Y en un amplísimo abanico de modos de juego. ¡Hasta pueden bailar dos jugadores a la vez!

Sega Superstars

Un prodigio de originalidad y diversión

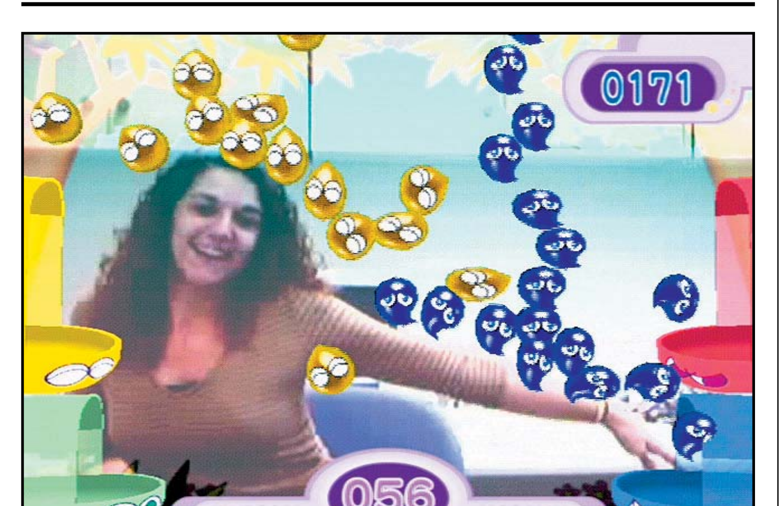
Compañía: **Sega** | Precio: **36,95 €** (con cámara **61,95 €**) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (584 Kb) | Dual Shock 2 | Eye Toy | Volante | Adaptador de Ethernet






Valoración Gráficos: MB Diversión: E Global: E



Los héroes más famosos de la mítica compañía Sega demuestran su carisma en los 12 minijuegos más imaginativos, originales y mejor realizados que puedes disfrutar con tu EyeToy.

■ MECÁNICA Y/O MINIJUEGOS. Sus 12 minijuegos están protagonizados por personajes como Sonic, Nights, los luchadores de *Virtual Fighter*… Los hay basados en mecánicas ya conocidas, como golpear a otros personajes, pero muchos ofrecen experiencias novedosas y originales, como volar o dirigir torrentes de burbujas que caen del cielo. Y todos son divertidos y están magníficamente realizados.

■ APARTADO TÉCNICO. Los entornos gráficos y los personajes son muy vistosos y aparecen acompañados de las melodías clásicas de los juegos de Sega. Pero el logro técnico más destacado de *Superstars* es la extraordinaria detección de los movimientos, que ayuda a que la experiencia de juego sea muy satisfactoria y divertida.

■ MODOS DE JUEGO Y EXTRAS. Hay una mascota virtual a la que cuidar, pero el punto flaco de *Sega Superstars* es que su único modo consiste en jugar las pruebas de una en una y en solitario. Una pena, porque ofrece los mejores y más divertidos minijuegos, pero su falta de opciones limita su duración.



Juegos como *Sonic*, *Nights*, *Space Channel 5* o *House of the Dead* inspiran las diferentes pruebas.



La detección de movimientos es genial, y nos permite superar hasta los retos más difíciles.

U-Move Super Sports

El nuevo fichaje estrella eres tú

Compañía: **Konami** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (64 kb) | Dual Shock 2 | Eye Toy | Volante | Adaptador de Ethernet






Valoración Gráficos: B Diversión: B Global: B



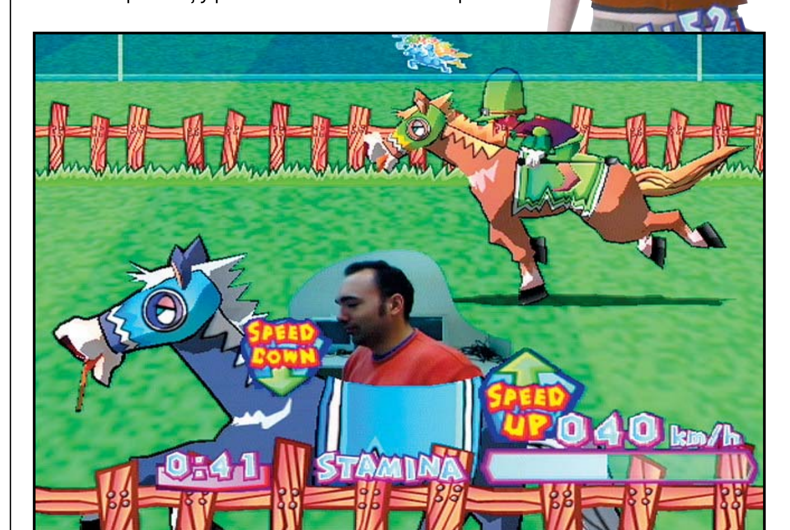



¿Te apetece hacer deporte y jugar a la consola al mismo tiempo? Pues prueba con un título que ofrece 15 minijuegos de inspiración deportiva, en los que el fútbol tiene un papel preponderante.

■ MECÁNICA Y/O MINIJUEGOS. *U-Move Super Sports* nos ofrece 15 nuevos minijuegos, 10 de ellos de inspiración futbolística y el resto basados en deportes como la hípica, el rugby o el golf. Pero todos comparten una mecánica bastante simple y se suelen limitar a golpear o empujar balones y otros objetos virtuales.

■ APARTADO TÉCNICO. Los entornos que rodean nuestra imagen tienen muchos altibajos: los hay bastante trabajados, como en los que se desarrollan los minijuegos de hípica y rugby, pero los de la mayoría de los minijuegos de fútbol son sosos y muy vacíos. Al menos, la banda sonora es bastante animada...

■ MODOS DE JUEGO Y EXTRAS. El juego también anda escaso en este aspecto, pero al menos ofrece un entretenido modo para 4 jugadores en el que nos alternamos para superar minijuegos. Eso sí, la simpleza de las pruebas hace que *U-Move Super Sports* no tarde en hacerse repetitivo, y por lo tanto cansa más bien pronto.



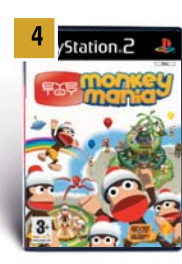
Esta colección de minijuegos se basa en deportes como la hípica, el rugby y, sobre todo, el fútbol. Las pruebas son más bien simple y poco novedosa. Eso sí, jugando acompañados podemos pasar buenos ratos.

Conclusiones

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

Finalmente, *EyeToy: Play 2* ha ganado la comparativa por combinar mejor que nadie diversión, posibilidades de juego y un buen número de extras. El segundo puesto lo merece *Sega Superstars*, ya que Sonic y compañía protagonizan los mejores minijuegos de EyeToy creados hasta la fecha, pero su falta de posibilidades y modos de juego le impiden llegar a lo más alto.

En tercer lugar está la propuesta bailable de *EyeToy: Ritmo Loco*, muy divertida, capaz de mantenernos mucho tiempo ante la consola y que además está disponible a un precio excelente. Y de cerca le sigue *EyeToy: Monkey Mania*, que tiene el honor de ostentar el récord de minijuegos ofrecidos por un título de EyeToy hasta la fecha, nada menos de 50.

Por su parte, *EyeToy: Antigrav* supone toda una nueva experiencia que, aunque no dure mucho, merece la pena probar por su originalidad y capacidad de divertir. Y entre los tres títulos que quedan, *Bob Esponja y sus Amigos* se lleva el gato al agua (nunca mejor dicho), porque sus minijuegos son sencillos pero muy divertidos, ideales para el público infantil.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES											C. TÉCNICAS							HABILIDADES						FUNCIONES EXTRA							TOTAL
	Número de jugadores	Modos para un jugador	Modos multijugador	Niveles de dificultad	Nº de minijuegos canciones/niveles	Variedad de desarrollo	Extras	Duración	A la venta sin cámara	A la venta con cámara	Valoración	Escenarios	Personajes	Efectos gráficos	Efectos sonoros	Música	Detección de movimientos	Valoración	Reflejos	Rapidez	Precisión	Ritmo	Observación	Valoración	Fotos	Grabación audio/vídeo	Juego de tablero	Mascota virtual	Objetos desbloqueables	Otros	Valoración	
Bob Esponja y sus amigos	1-8	1	1	3	13	MB	M	MB	Sí	No	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	Alto	Alto	Alto	--	Medio	MB	Sí	No	No	No	No	No	M	MB
EyeToy: Antigrav	1-4	2	2	3	5	B	M	B	Sí	Sí	B	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	Muy Alto	Muy Alto	Muy Alto	--	--	E	No	No	No	No	Sí	No	M	MB
EyeToy: Monkey Mania	1-4	2	2	--	50	E	MB	E	Sí	Sí	E	MB	E	B	B	MB	B	MB	Alto	Alto	Muy Alto	--	Bajo	MB	Sí	No	Sí	No	Sí	No	MB	MB
EyeToy: Play	1-4	1	1	--	12	MB	B	B	Sí	Sí	B	B	B	B	MB	B	MB	B	Alto	Alto	Medio	Medio	Bajo	MB	Sí	Sí	No	No	No	1	B	B
EyeToy: Play 2	1-4	2	1	3	12	E	E	MB	Sí	Sí	E	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	Alto	Alto	Alto	Medio	Bajo	E	Sí	Sí	No	No	No	3	MB	E
EyeToy: Ritmo Loco	1-4	2	4	4	25	MB	MB	E	Sí	No	E	R	--	MB	MB	E	MB	MB	Alto	Alto	Bajo	Muy Alto	--	MB	Sí	Sí	No	No	No	2	MB	MB
Sega Superstars	1	1	--	4	12	E	B	R	Sí	Sí	R	MB	MB	MB	E	E	E	E	Alto	Alto	Alto	Medio	Bajo	E	Sí	No	No	Sí	Sí	No	B	MB
U-Move Supersports	1-4	1	1	3	15	B	M	R	Sí	No	R	R	R	R	B	MB	MB	B	Alto	Medio	Medio	--	--	B	Sí	No	No	No	No	No	M	B

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.

Bueno (B) / Regular (R): amarillo.

Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y conforman la duración del mismo.

Niveles de dificultad: El número de niveles de dificultad en los que se puede jugar cada minijuego, escenario o canción.

Número de minijuegos / canciones / niveles: El número de canciones en *EyeToy: Ritmo Loco*, de pistas en *EyeToy: Antigrav*, y de minijuegos del resto de los títulos.

Variedad de desarrollo: Valoramos que el juego nos ponga ante situaciones diversas, que exijan distintas habilidades para superarlas.

Extras: Valoramos que la cantidad de extras del juego aporten de verdad elementos interesantes que nos inciten a usarlos.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Examinamos los aspectos técnicos del juego.

Escenarios: Valoramos su calidad gráfica.

Personajes: También se valoran la calidad técnica y el diseño de los personajes.

Efectos gráficos: Se mide la calidad de efectos visuales de todo tipo: luz, filtros, deformaciones en la imagen...

HABILIDADES

Medimos las habilidades que se requieren del jugador para superar los retos del juego.

Reflejos: Rapidez a la hora de reaccionar.

Rapidez: Velocidad en nuestros movimientos.

Observación: Distinguir con rapidez elementos que aparecen en pantalla.

Precisión: Ejecutar los movimientos con precisión, por ejemplo, a la hora de golpear elementos virtuales.

Ritmo: Movernos al ritmo de la música.

FUNCIONES EXTRA

Medimos las posibilidades extra de cada juego.

Fotos: Indicamos si el juego realiza fotos y las guarda en la Memory Card.

Grabación de audio/vídeo: Posibilidad de grabar mensajes con imagen y sonido.

Objetos desbloqueables: Ítems virtuales que podemos usar en el juego.

Otros: El número de opciones específicas de cada juego (por ejemplo, la posibilidad de ver vídeos de las canciones de *EyeToy: Ritmo Loco*).

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail consultorio.playmania@axelspringer.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Juegos baratos no Platinum

Hola playmaníacos. He comprobado que ahora hay muchos juegos de PS2 a precio económico pero no son Platinum. ¿Es que está bajando el precio de los juegos? Gracias.

Guillermo M.C. (e-mail)

El sello Platinum recoge juegos que han sido un gran éxito de ventas y los relanza a mitad de precio. Pero también hay compañías que, por su cuenta, deciden bajar el precio de sus juegos. Esta técnica cada vez es más común y ya no es extraño que, incluso, algunas novedades salgan a precios más económicos que los habituales 60 euros. Una gran iniciativa, ya que muchas veces estos juegos sólo tienen bajo el precio, y son tan buenos como cualquier novedad más cara. Ejemplos como *ESPN NBA 2K5* o *Champions of Norrath*, que han salido a 30 euros, lo demuestran.

El trono de la velocidad arcade

Hola playmaníacos. Quiero comprarme un juego de velocidad arcade, pero dudo entre *Need For Speed Underground 2* y *Burnout 3 Takedown*. ¿Cuál me recomendáis? Muchas gracias.

Lago Alvés (A Coruña)

Hay pocas preguntas tan difíciles de responder, ya que *Burnout 3* y *NFS Underground 2* son, junto a *Midnight Club 3: DUB Edition*, las tres joyas de la velocidad arcade. Si lo que buscas es velocidad pura y descargar adrenalina, nosotros optaríamos por *Burnout 3*. Pero *NFS Underground 2* ofrece carreras igual de emocionantes, coches reales e infinitas opciones de "tuning" que alargan la vida útil del juego. Tú decides...



Need for Speed Underground es uno de los mejores y más largos arcades de velocidad de PS2.

PES en PSP

Hola chicos. Enhorabuena por la revista. Me gustaría saber si Konami esta trabajando en un *Pro Evolution Soccer* para PSP.

Antonio Caro (e-mail)

Konami ha confirmado que está trabajado en un *Pro Evolution Soccer* para PSP, pero de momento no se han revelado más detalles sobre el juego. Eso sí, sus responsables serán parte del equipo que desarrolla los juegos de la saga para PS2 y al parecer están muy interesados en las posibilidades Wi-Fi de PSP para organizar partidas multijugador en red local, así como en que el juego portátil sea compatible de un modo u otro con las versiones de PS2, probablemente en el modo Liga Master. Aún no hay fecha prevista, pero a ver si con un poco de suerte podemos verlo este año...

Pro Evolution Soccer también debutará en PSP, aunque sus creadores aún no han dado detalles.

¿Un Metal Gear para chavales?

¿Qué tal, play2maníacos? Tengo 12 años y me gustaría saber si hay algún juego tipo *Metal Gear* recomendado para gente de mi edad. Muchas gracias.

José Manuel Sañes Iborra (Barcelona)

Hombre, lo que se dice "del tipo *Metal Gear*" no hay nada parecido, porque la saga de Konami es única. Pero si lo que buscas es un juego de infiltración con calificación +12 años, la mejor opción es *Alias*, el juego basado en la serie de televisión protagoniza por la actriz Jennifer Gardner. Mezcla con acierto acción y sigilo, y gráficamente está muy bien.

Los proyectos de Square-Enix

Hola amigos de Play2Manía. Soy un gran fan de la mejor compañía de juegos del mundo (je, je, je...), Square-Enix, pero estoy un poco preocupado. Ahora que ha salido la PSP en Japón, ¿es posible que Square-Enix haga menos juegos para PS2? ¿Qué proyectos tiene para la consola "grande" de Sony? Gracias.

Carlos Mejías (e-mail)



Sora regresará a PS2 en otoño en la secuela de *Kingdom Hearts.*

Square-Enix está trabajando en varios juegos para PSP, pero tiene más proyectos que nunca en marcha para PS2. Los principales, claro está, son *Kingdom Hearts 2*, que casi seguro llegará en otoño y *Final Fantasy XII* al que no veremos por aquí hasta 2006. Además parece casi seguro que *Dragon Quest VIII*, el RPG más vendido de PS2 en Japón, llegará a Europa traducido... aunque aún no tiene fecha. Y en Japón y USA saldrán un puñado de juegos que aún es imposible saber si llegaremos a verlos aquí: *Full Metal Alchemist 2*, *Front Mission 5*... También veremos, a largo plazo, el juego de acción *Dirge of Cerberus*, uno de los proyectos relacionados con *FFVII*. Una pasada, ¿eh?

EL TEMA DEL MES:

A raíz del lanzamiento de *Gran Turismo 4* en España el pasado 9 de marzo, hemos recibido numerosas consultas referentes al mal funcionamiento del juego en ciertos modelos de consola. Que no cunda el pánico...

Efectivamente, hemos comprobado que *Gran Turismo 4* no carga en ciertas consolas. Aunque podría parece que este defecto afecta a modelos concretos, lo cierto es que se han detectado fallos en todo tipo de PS2. De hecho, probando el mismo juego en dos consolas del mismo modelo, en una funcionaba y en otra no. Esto es debido a que *Gran Turismo 4* está grabado en un DVD de doble capa, vamos, que necesita el doble de capacidad que un juego normal. Esta enorme cantidad de información puede dar problemas cuando la consola tiene la lente un poco "tocada".

En primer lugar, debéis saber que Sony es consciente del problema y a través de su servicio de atención telefónica está dando apoyo técnico a los que se encuentran en esta situación. Su intención es que todo se solucione.

En segundo lugar, no os dejéis engañar por la gente que os diga que te-

El techo de PlayStation 2

Hola amigos de Play2Manía. Tengo mi PS2 ya desde hace unos cuantos años y me pregunto si, con juegos como *Metal Gear Solid 3*, *Gran Turismo 4*, *Tekken 5* o *Resident Evil 4* nuestra consola ya ha tocado techo, y si ya no veremos juegos gráficamente superiores. ¿Es así? Gracias.

Gerardo Matías (e-mail)

La misma pregunta nos la formulaban hace unos meses otros lectores y ahora estamos recibiendo una generación de juegos que han pulverizado el listón técnico de la consola (*Metal Gear Solid 3*, *Devil May Cry 3*, etc.). Tú mismo citas títulos que aún no han salido, como *Tekken 5* y *Resident Evil 4*, por no mencionar otros como *Final Fantasy XII*, *God of War*, *Medal of Honor European Assault*... Está claro que cada vez son más las compañías que alcanzan excelentes resultados en PS2, y que, de momento, siguen saliendo juegos que llevan aún más lejos a nuestra consola.



Devil May Cry 3 es uno de los muchos juegos que han elevado aún más el listón técnico de PS2.

Acción... con sables láser

Hola playmaníacos. Quería saber si hay previsto para PS2 algún juego de "Star Wars" al estilo del *Jedi Power Battles* de PSone. Un saludo.

Ramón Hurtado (e-mail)

Pues estás de suerte, Ramón, porque precisamente la llegada en mayo del "Episodio III" a los cines vendrá acompañado de dos juegos de acción muy interesantes. El primero es *Lego Star Wars*, del que puedes leer una review en este número y que, igual que *Jedi Power Battles*, ofrece mucha acción para dos jugadores simultáneos. Y en mayo podrás disfrutar de *Star Wars Episodio III*, el juego oficial de la película, también un arcade de acción en el que reviviremos los mejores momentos del film. Nosotros manejaremos a Obi-Wan o Anakin Skywalker luchando contra hordas de enemigos con el sable láser y nuestros poderes Jedi. Además, contará con un modo versus para dos jugadores en el que controlaremos a diversos personajes de la peli.

El futuro de las plataformas

Hola, playmaníacos. Soy un fiel lector que os compra todos los meses. ¿Qué juegos de plataformas saldrán este año? Muchas gracias. Un saludo.

Víctor Valero (Madrid)



Shadow The Hedgehog es el nuevo plataformas de Sega tras *Sonic Heroes*. La principal novedad es que, aparte de velocidad y plataformas, habrá bastante acción, armas... y un tono más "sombrío".

Aunque el género no está en su mejor momento, hay previstos unos cuantos títulos interesantes. Para empezar, ya están a la venta *Legend Of Kay* y *Tak 2*, la nueva aventura del pequeño hechicero indígena. Y para otoño debería llegar la segunda parte de *Los Increíbles* y *Shadow The Hedgehog*, un nuevo juego de Sega protagonizado por Shadow, el enemigo de Sonic, en el que aparte de saltos habrá tiros. En otoño también tendremos *Sly 3,* y aunque no se ha confirmado su lanzamiento, es posible que incluso disfrutemos de *Ape Escape 3*. Para este mismo año también están previstos las nuevas entregas de los "clásicos", *Ratchet Deathlocked* y *Jak X*, pero tirarán más por la acción y la conducción respectivamente.

Competencia entre superhéroes

¡Hola playmaníacos! Me llamo Jesús y tengo 15 años. Mi hermano Jaime, de 9 años, no sabe si comprarse *Spider-Man 2* o *Los Increíbles*. ¿Cuál le recomendáis? ¡Muchas gracias!

Jesús Arcediano (Jaén)

Pues la duda te la resuelve la calificación por edad: *Spider-Man 2* es mejor juego, pero está indicado para mayores de 12 años. *Los Increíbles* es para mayores de 7, y por lo tanto tu hermano se lo va a pasar bastante mejor con un juego menos complicado con el que va a divertirse desde la primera partida.

PROBLEMAS CON GRAN TURISMO 4

néis que cambiar de consola. No necesitáis comprar una nueva PS2 para poder jugar con *Gran Turismo 4*.

En tercer lugar, el porcentaje de usuarios que ha sufrido este fallo es muy bajo, más teniendo en cuenta el elevadísimo número de unidades puestas a la venta. Vamos, que no tengáis miedo a la hora de comprar el juego.

Si vuestra consola carga todos los juegos y no ha sido manipulada, el servicio técnico de Sony os solucionará el problema. Solo tenéis que llamar al teléfono 902 102 102 (Horario: de lunes a viernes de 9 a 22 h. Sábados y Domingos de 11 a 22 h.).

Aquí tenéis un extracto comunicado que nos ha hecho llegar la compañía:

"Estimados lectores,
Desde Sony Computer Entertainment España queremos trasladaros toda la información que disponemos sobre *GT4* en relación a los falsos e infundados rumores que se han levantado en torno al juego desde su lanzamiento durante el pasado mes de marzo.
***GT4* funciona en todas las consolas PlayStation 2 distribuidas en el mercado. Aquellos usuarios que tengan cualquier incidencia con el disco (como con cualquier otro distribuido por Sony Computer Entertainment España), deben contactar con nuestro Servicio de Atención al Cliente (tfno.: 902 102 102) donde le indicaremos el procedimiento a seguir para la resolución a su problema.**
Esperamos de este modo aclarar los malentendidos que se están creando en torno a este excepcional juego y tranquilizar de este modo a todos los usuarios que hayan adquirido tan esperado título.
Recibid un cordial saludo."



Preguntas rápidas, respuestas cortas

→ ¿Habrá segunda parte de Killzone?
Jaime Arbaiza (e-mail)
Aunque no ha sido revelado oficialmente, Guerrilla (el grupo que lo desarrolló) está trabajando en una secuela, que podría ser para PS2 o PS3.

→ ¿Para cuándo Burnout 4?
Juan Antonio Cano (e-mail)
Como ya habrás visto, el juego debe llegar a las tiendas a finales de año.

→ ¿Dónde puedo conseguir el disco duro de PS2? ¿Para qué sirve?
Toni Cubero (Pozo Blanco, Córdoba)
El disco duro de PS2 no se ha comercializado en Europa, sí en EE.UU., pero su uso hasta ahora ha sido muy limitado: descargarse cuatro mapas Online para *SOCOM II*, jugar a *Final Fantasy XI* (el juego Online de la saga que no ha salido en Europa para PS2)... y poco más.

→ ¿Hay a la venta juegos de balonmano y rugby?
Borja González (Santander)
De balonmano no, pero sí que ha salido en España *Rugby 2005* de EA Sports, con licencia de los torneos más importantes.

→ ¿Cuándo sale Ghost in the Shell Stand Alone Complex?
Danial Martín (E-mail)
El 22 de abril lo tendrás en las tiendas.

→ ¿Existen juegos de conducción de autobús o autocar?
Alejandro Martínez (Churriana, Málaga)
Ese tipo de juegos sólo salen a la venta en Japón. Quizá en alguna tienda de importación o alguna tienda Online puedas encontrar *Tokyo Bus Guide 2*.

→ Tales of Rebirth para PS2, ¿es una versión del Tales of Symphonia de Game Cube?
Alberto Ortega (e-mail)
No, es un capítulo de la saga nuevo y exclusivo de PS2. Y en Japón también ha salido una versión de *Tales of Symphonia* para PS2. Por desgracia, ninguno de los dos juegos tiene fecha en España.

→ ¿Va a salir Metal Gear Solid 3 Substance?
Nacho (e-mail)
Konami no ha anunciado ninguna nueva versión de *MGS 3 Snake Eater*.

→ ¿Cuándo sale SOCOM III? ¿Qué novedades tendrá?
David Lanas (e-mail)
Saldrá a la venta en otoño y entre las novedades estarán la conducción de vehículos y el poder modificar las armas.


Medal of Honor: European Assault promete ser uno de los shooters más potentes de 2005, pero no el único...

Los mejores "shooters" del momento

Hola playmaníacos. Quiero comprarme un "shooter" subjetivo, pero no sé si esperarme a que salga el nuevo *Medal of Honor: European Assault*. ¿Qué me aconsejáis? Gracias.

Daniel Sevilla (Madrid)

Medal of Honor: European Assault tiene una pinta impresionante (como puedes ver en el reportaje de este número), pero no saldrá hasta el verano. ¿Te vas a pasar varios meses esperando, sobre todo cuando acaban de salir juegos de la talla de *Project: Snowblind* o *Timesplitters: Futuro Perfecto*? Si siguiéramos esa política, siempre estaríamos pendientes de los juegos del futuro y no nos decidiríamos jamás. Dale una oportunidad a cualquiera de esos juegos, que hasta que salga *Medal of Honor* tienes tiempo de sobra para jugarlos.

Pasión por la F1

Hola playmaníacos. ¿Cuándo sale el *Formula One 2005*? Muchas gracias.

Ricardo Mato (e-mail)

Cómo se nota que ha vuelto la "Alonsomanía"... Ésta ha sido la pregunta más formulada del mes con diferencia. *Formula One 2005* no llegará hasta junio y, por supuesto, incluirá todas los circuitos, pilotos y escuderías del mundial, más interesantes novedades como la posibilidad de pilotar coches históricos de la Fórmula 1. Por cierto, que también hay prevista una versión para PSP, más arcade, que llegará por esas mismas fechas, o con el lanzamiento de la consola si esta finalmente se retrasa a septiembre, tal y como parece que va a ser...

Aventuras gráficas de PS2

Hola amigos de Play2Manía. Quería que me aconsejarais alguna aventura gráfica como los *Drácula* de PSone. Un abrazo.

David Corral (Arganda del Rey, Madrid)

Este género no se prodiga demasiado en consola, pero en PS2 puedes encontrar *Syberia* y *Syberia 2* y, sobre todo, *Broken Sword El Sueño del Dragón*, sin duda el mejor representante del género en nuestra consola por su genial historia y el sentido del humor que derrocha.

Broken Sword El Sueño del Dragón es la mejor aventura gráfica disponible en PS2.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Equipos de sonido para PS2

¡Hola amigos! Tengo una duda sobre equipos de sonido y su compatibilidad con PS2. ¿Puede nuestra consola reproducir sonido para sistemas 7.1? ¿Qué equipos de sonido me recomendáis para la consola? Muchas gracias.

Mauro Méndez (e-mail)

En teoría, la consola sí podría emular por software sonido 7.1 (como lo hace con el 5.1), pero en la práctica ningún juego usa este sistema. Y, respecto a los equipos que recomendamos, lo mejor es que te pilles un 5.1, claro. Si puedes permitírtelo, y no tienes vecinos a los que dejar sordos con su potencia de sonido, el mejor es Logitech Z-5500, aunque su precio es muy alto (ronda los 400 euros). Y si buscas una solución económica (unos 200 euros) pero que garantice la calidad del sonido, Inspire 5.1 GD580 es una gran elección. Quizá le falta algo de potencia, pero si juegas en un salón o habitación de tamaño medio, ni lo notarás. Una opción intermedia es Inspire 5.1 5700D, a unos 340 euros y que ofrece casi tanta calidad como el Logitech X770.

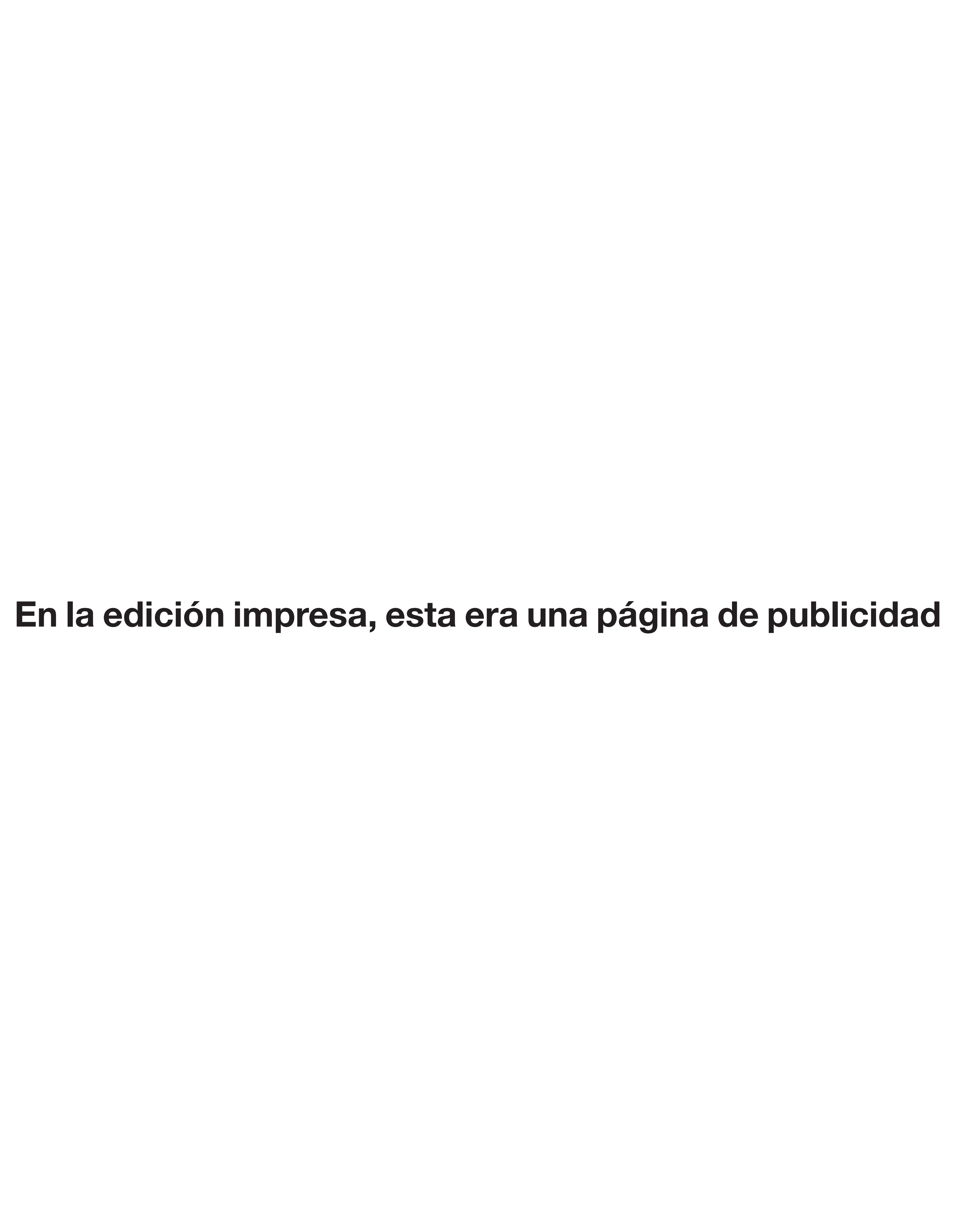
El sistema de sonido 5.1 Logitech Z-5500 es uno de los mejores del mercado, aunque la calidad hay que pagarla, por supuesto...

S-Vídeo, garantía de calidad

Hola play2maníacos. Quería saber, exactamente, qué ventajas ofrecen los cables de Super-vídeo con respecto a los normales, y qué es necesario para utilizarlos. Muchas gracias.

María Galán (e-mail)

Con este cable consigues una imagen más definida, ya que transmite por separado los colores y su intensidad y brillo. Para usarlo, tu tele debe tener una entrada de Super-vídeo, claro. Es posible encontrar estos cables en cualquier gran almacén o tienda especializada.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.


Novedad en la lista


Precio inferior a 40 euros

Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Este mes recomendamos...

(=) **1. FIFA Football 2005**
La nueva versión del fútbol más completo.

(=) **2. Pro Evolution Soccer 4**
El fútbol más realista... ¡con la liga española!

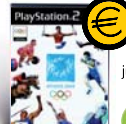
(↑) **3. ESPN NBA 2K5**
Un gran juego de basket a un precio de locos.

(↓) **4. NBA Live 2005**
El basket más espectacular que nunca.

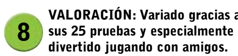
(↑) **5. Tony Hawk's Underground 2**
El skate más divertido y completo.

(N) **6. Fight Night Round 2**
El mejor juego de boxeo para tu PS2.

Athens 2004
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial de las Olimpiadas nos ofrece una variada colección de 25 pruebas deportivas. Algunas se pueden jugar con alfombra. Muy original.



8 **VALORACIÓN: Variado gracias a sus 25 pruebas y especialmente divertido jugando con amigos.**

Downhill Domination
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Manejando una bicicleta de montaña debemos realizar peligrosos descensos a velocidad de vértigo y, además, haciendo acrobacias. Espectacular y sorprendente.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo son los deportes de riesgo, estas carreras espectaculares no te defraudarán.**

FIFA Football 2005
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Tan completo como siempre (clubes, competiciones, jugadores) y con un nuevo motor gráfico y un sistema de juego más completo, ajustado y satisfactorio.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta el fútbol es la opción más completa. Y este año, la más novedosa.**

FIFA Street
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un arcade de fútbol callejero que explota el lado más espectacular de este deporte con un control asequible. Los jugadores son reales, aunque le faltan más opciones.

8 **VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego de fútbol que te permita "dar espectáculo" de forma fácil.**

NBA Live 2005
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un baloncesto espectacular que recrea a las mil maravillas la NBA y que viene cargado de opciones y modos de juego. Hoy por hoy, es el mejor juego de basket.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el basket no te lo pierdas. Es el mejor y más completo simulador.**



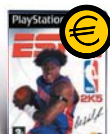
Fight Night Round 2
EA Sports | 62,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Combates de boxeo dinámicos, muy espectaculares y con hasta 36 púgiles reales para elegir. Por calidad técnica y diversión es el mejor en su género.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el boxeo, aquí tienes el simulador más realista y entretenido.**

ESPN NBA 2K5
Sega/Take 2 | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Un simulador de baloncesto muy jugable y con un montón de modos de juego. Además, es bastante más espectacular que sus ediciones anteriores.

9 **VALORACIÓN: Un digno rival de *NBA Live 2005* que además tiene un precio de lo más competitivo.**

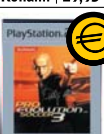
NBA Street V3
EA Big | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero muy espectacular, con un vibrante ritmo de juego y tan entretenido como sencillo de controlar. El mejor *NBA Street* de toda la serie.

9 **VALORACIÓN: Sencillamente, es el arcade de baloncesto más espectacular, asequible y divertido,**

Pro Evolution Soccer 3
Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. ¡Y está en Platinum!

9 **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos no reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**

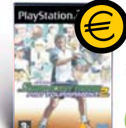
Pro Evolution Soccer 4
Konami | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Con el sistema de juego tan divertido, exigente y realista de siempre, pero además con la licencia de la liga española. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Un simulador tan apasionante y realista como siempre, pero con interesantes novedades.**

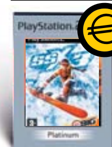
Smash Court Tennis 2
Namco/Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente y con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es tu mejor opción para practicarlo.**

SSX 3
EA Big | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera en mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más libertad y modos de juego...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos deportivos vas a alucinar. Divertidísimo.**

Tiger Woods PGA Tour 2005
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Por calidad técnica, realismo y cantidad de opciones, es el mejor simulador de golf que puedes encontrar hoy en día en PS2. Y esta edición estrena modo Online.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf no lo dudes, *Tiger Woods PGA Tour Golf 2005* es tu juego.**

Tony Hawk's Underground
Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**

Tony Hawk's Underground 2
Activision | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Es la entrega más completa de la saga, aunque no sorprende tanto como el primer *Underground*. Eso sí, le supera en retos y modos de juego.

9 **VALORACIÓN: Si ya conoces la saga, éste es el mejor. Si no, empieza por el Platinum.**

UEFA Champions League 2004-2005
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Las noches "mágicas" de la Champions League quedan bien retratadas en un gran juego de fútbol que convence en gráficos, opciones y sistema de juego.



9 **VALORACIÓN: Los apasionados de la Champions League ya tienen un juego a su medida.**

Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Este mes recomendamos...

(=) **1. MGS 3 Snake Eater**
Supervivencia y sigilo con mayúsculas.

(=) **2. GTA San Andreas**
El *GTA* más largo, divertido y sorprendente.

(↑) **3. Prince of Persia 2**
Vuelve el príncipe de la acción y los saltos.

(↓) **4. Splinter Cell C.T.**
El esperado retorno del espía más realista.

(N) **5. Haunting Ground**
Un survival horror agobiante y original.

(↓) **6. Cold Fear**
Sobrevive al terror en alta mar...

Death by Degrees

Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una aventura muy completa en la que la acción tiene tanta importancia como la exploración y los puzzles. Y protagonizada por Nina, la guapa luchadora de *Tekken*.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un juego que ofrezca algo más que combates, es una gran opción.**

Driv3r

Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de "mafioso" que resulta espectacular en todo lo que se refiere a la conducción, aunque pierde muchos enteros a la hora de bajarse del coche.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el género te encantará, aunque las fases de acción fuera del coche...**

GTA San Andreas

Rockstar | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Si la saga *GTA* ofrece los mejores "simuladores de mafioso", su última entrega es la más grande, ambiciosa, y divertida. No te la puedes perder.

10 **VALORACIÓN: Es uno de los juegos más largos, completos y divertidos de PS2. Imprescindible.**



Cold Fear

UbiSoft | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un gran survival horror ambientado en medio del océano en el que tendrás que enfrentarte a una misteriosa y terrible amenaza que viene del mar...

9 **VALORACIÓN: Acción y sencillos puzzles en una terrorífica aventura con una lograda ambientación.**

Constantine

SCI | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una aventura con mucha acción y elementos sobrenaturales que tiene en su historia y ambientación sus mejores bazas. Técnicamente es correcto.

8 **VALORACIÓN: Una adaptación de la película más que notable que gustará a los fanáticos del género.**

Grand Theft Auto: Vice City

Rockstar | 34,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados "trabajitos" de la mafia.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Supervivencia y sigilo se dan la mano en una aventura capaz de enamorar tanto por su sorprendente desarrollo como por su acabado técnico, el mejor de PS2.

10 **VALORACIÓN: Snake vuelve en una aventura imprescindible desde todos los puntos de vista. No te la pierdas.**



Haunting Ground

Capcom | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

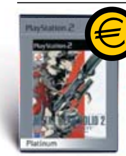


Una aventura de terror en la que no encontraremos casi acción y sí muchos puzzles. Contaremos con la ayuda de un perro al que podremos dar órdenes.

8 **VALORACIÓN: Si no te importa la ausencia de acción y buscas una aventura diferente, pruébalo.**

Metal Gear Solid 2

Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Hasta este mes, la mejor aventura de espionaje e infiltración: cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Onimusha 3

Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Siguiendo la estela de la saga, la tercera entrega combina la aventura con la acción en un desarrollo más frenético que nunca y con un apartado técnico de lujo.

9 **VALORACIÓN: Logra superar a los anteriores *Onimusha* gracias a su ritmo y espectacularidad.**

Prince of Persia 2: El Alma del Guerrero

UbiSoft | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Vuelve el Príncipe más oscuro y salvaje en una aventura llena de acción y saltos que nos llevará a un escenario infernal. Un juego genial superior al primer *POP*.

9 **VALORACIÓN: Una espectacular aventura con mucha acción que te atrapará sin remedio hasta el final.**

Resident Evil Outbreak

Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un Survival Horror con las premisas típicas de la saga (acción, puzzles...), y además con importantes novedades, como cooperar con otros personajes.

9 **VALORACIÓN: Un gran juego de terror, original y a la vez fiel a la saga. Imprescindible para fans.**

Silent Hill 4: The Room

Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La cuarta entrega de esta famosa saga de aventuras de terror sigue siendo capaz de poner los pelos de punta a cualquiera. Atrapa y angustia hasta el final.

9 **VALORACIÓN: Los fans del terror tienen una cita que no pueden rechazar. Ideal para pasar miedo.**

Shadow of Rome

Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una divertida aventura que combina la acción más salvaje con momentos de infiltración que nos trasladará a una emocionante trama en la Roma clásica.

8 **VALORACIÓN: Por la divertida mezcla de géneros que ofrece y su ambientación, es una gran opción.**

Splinter Cell Chaos Theory

UbiSoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +18 años

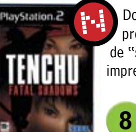


Sam Fisher, el espía más "realista", regresa a PS2 con su aventura más completa, larga y absorbente. Incluye modos multijugador Offline y Online.

9 **VALORACIÓN: Infiltración y sigilo al máximo nivel en una aventura que encantará a los fans de Fisher.**

Tenchu Fatal Shadows

Sega | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

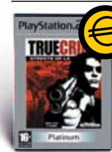


Dos letales ninjas expertas en sigilo protagonizan esta aventura de acción de "sabor oriental". Técnicamente no impresiona pero su desarrollo convence.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la saga *Tenchu* y/o los juegos de infiltración, no te decepcionará.**

True Crime Streets of L.A.

Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

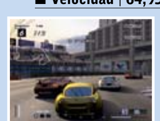
Los favoritos del mes...

(=) **1. MGS 3 Snake Eater**
Aventura de acción | 59,95 €



Snake regresa a lo grande con una aventura que exhibe un inmejorable apartado técnico y un emocionante desarrollo lleno de sorpresas. Es la mejor aventura de PS2.

(=) **2. Gran Turismo 4**
Velocidad | 64,95 €



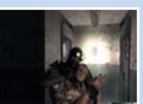
El simulador por excelencia vuelve para demostrar quién manda en la velocidad. Por su realismo, la cantidad de coches y circuitos y sus modos de juego, es el mejor.

(=) **3. GTA San Andreas**
Aventura de acción | 64,95 €



El "simulador de mafioso" más alucinante, completo y largo. Es uno de los juegos que debes disfrutar a fondo si no quieres perderte uno de los mejores títulos de PS2.

(=) **4. Splinter Cell CT**
Aventura de acción | 59,95 €

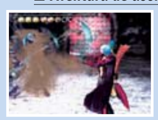


Sam Fisher, el espía más "realista", vuelve a explotar sus dotes de infiltración para ofrecernos su aventura más larga, espectacular y completa. Merece la pena.

(=) **5. Pro Evolution Soccer 4**
Simulador de fútbol | 59,95 €

La soberbia jugabilidad ya clásica en la serie, ahora acompañada de un puñado de interesantes licencias, como la de la Liga española. Irresistible.

(↑) **6. Devil May Cry 3**
Aventura de acción | 62,95 €



El cazademonios Dante regresa con un nuevo derroche de acción en el que se tendrá que enfrentar a su propio hermano. Más espectacular que nunca.

(N) **7. Midnight Club 3**
Velocidad | 59,95 €

Frenéticas carreras por tres ciudades distintas con libertad de movimientos, coches reales y muchísimas opciones de tuning. Vibrante y divertido como pocos.

(=) **8. Need for Speed Under. 2**
Velocidad | 62,95 €



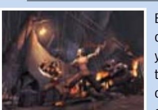
Espectaculares carreras nocturnas por la ciudad con grandes opciones de "tuneo". Sorprendente y muy divertido, es uno de los mejores juegos de velocidad que hay en PS2.

(↓) **9. FIFA Football 2005**
Simulador de fútbol | 62,95 €



Uno de los grandes de la temporada que ha hecho "fichajes" de solvencia en su sistema de control y apartado gráfico. Y tan completo como siempre.

(=) **10. Prince of Persia 2**
Aventura | 59,95 €



El Príncipe ataca de nuevo con una aventura más oscura y siniestra plagada de saltos, trampas y los mejores combates. Engancha y divierte desde el principio.

Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

(=) **1. Star Ocean**
Un juego de rol de acción diferente.

(=) **2. Leisure Suit Larry**
Una desternillante aventura sólo para adultos

(=) **3. Shadow Hearts Covenant**
Combates por turnos dinámicos y vibrantes.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

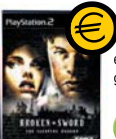
Arc: El Crepúsculo de las Almas
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género gracias a sus toques de rol de tablero. Además, tiene una interesante historia, demasiado lineal, eso sí.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Los fans perdonarán que sea lineal.**

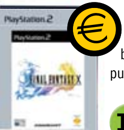
Broken Sword: El Sueño del Dragón
THQ | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

Final Fantasy X
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar algo lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

ESDLA: La Tercera Edad
EA Games | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Combates por turnos con todo el encanto de "El Señor de los Anillos". Hay juegos de rol mejores, pero éste cuenta con una fenomenal ambientación "peliculera".

8 **VALORACIÓN: Los fans de "El Señor de los Anillos" no podrán resistirse a su encanto.**



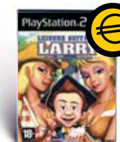
Final Fantasy X-2
Square Enix | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero de argumento y desarrollo y menos lineal

10 **VALORACIÓN: La esencia de la saga, pero más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complejo.**

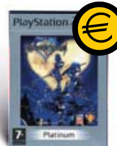
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Vivendi | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura desternillante y muy "subidita de tono" en la que hay que ligarse a las chicas más despampanantes completando entretenidos minijuegos.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras y eres mayor de 18 años, te lo pasarás en grande.**

Kingdom Hearts
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además es Platinum.**

Shadow Hearts Covenant
Midway | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Dinámicos combates por turnos y con una ambientación original (principios del siglo XX pero con muchos elementos sobrenaturales). Mejor que el anterior.

8 **VALORACIÓN: Un notable juego de rol que convencerá a los fans del género. Eso sí, está en inglés.**

Star Ocean: Till the End of Time
Square-Enix | 44,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Un largo y original juego de rol de acción que, gracias a su sistema de combate (casi como un juego de lucha), enganchará tanto a roleros como a aventureros.

9 **VALORACIÓN: Está en inglés, pero por lo demás es una joya del género por técnica y jugabilidad.**

Suikoden IV
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego que mezcla combates por turnos con batallas navales "estilo tablero". Técnicamente no está mal, aunque el desarrollo tiene momentos monótonos.

7 **VALORACIÓN: Los fanáticos del género sabrán valorar sus virtudes, aunque hay opciones mejores.**

Inteligencia

Este mes recomendamos...

(=) **1. Los Urbz: Sims en la ciudad**
Convierte a tu Sim en el más popular.

(=) **2. Total Club Manager 2005**
Asume la presidencia de tu club favorito.

(=) **3. Playboy The Mansion**
Atrévete a dirigir el imperio Playboy...

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

Age of Empires II: Age of Kings Band
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Los distintos modos de juego y la opción de poder jugar con personajes históricos hacen de este juego una opción interesante para los estrategas.

7 **VALORACIÓN: Estrategia en tiempo real con personajes históricos que llama la atención.**

Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en una gran elección.**

Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

Los Urbz: Sims en la Ciudad
EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Convierte a tu Sim en el personaje más popular de la ciudad vistiendo a la última moda, trabajando, haciendo amigos y cumpliendo variados objetivos.

9 **VALORACIÓN: El mejor "simulador social" hasta la fecha. Sorprende y entretiene de principio a fin.**



Los Sims Toman la Calle
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapa no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**

Manager de Liga 2005
Codemasters | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +3 años



Un simulador de "presidente-entrenador" bastante completo en cuanto a opciones y optimizado técnicamente. Es una lástima que la ambientación sea mejorable...

8 **VALORACIÓN: Los amantes de la estrategia deportiva quedarán encantados con este juego.**

Playboy The Mansion
UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Con este juego te convertirás en Hugh Heffner, el creador del imperio Playboy. Tendrás que editar la revista, organizar fiestas, ligar, hacer fotos a las chicas...

7 **VALORACIÓN: Un simulador social bastante "picante", pero con pocas opciones estratégicas.**

Risk Dominio Total
Atari | 39,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



El famoso juego de tablero llega a PS2 con sus combates por turnos a lo largo del mapamundi. Es algo lento, pero divierte jugando con amigos. Se puede jugar Online.

6 **VALORACIÓN: Si te gusta la estrategia por turnos y sobre todo el Risk, es una buena opción.**

Total Club Manager 2005
EA Games | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



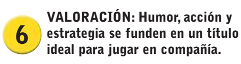
Un manager para que puedas jugar a ser presidente y entrenador de tu club preferido. Ofrece múltiples mejoras respecto a la versión del año pasado.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2005*.**

Worms 3D Forts Under Siege
Sega | 49,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático juego de estrategia en el que controlamos a un equipo de gusanos para acabar con el bando rival. Esta entrega trae retos más complejos.



6 **VALORACIÓN: Humor, acción y estrategia se funden en un título ideal para jugar en compañía.**

Velocidad

Este mes recomendamos...

(=) **1. Gran Turismo 4**
■ Simplemente, el mejor simulador de velocidad.

(=) **2. Need for Speed Under. 2**
■ El tuning como nunca lo habías soñado.

(N) **3. Midnight Club 3**
■ Las carreras nocturnas más espectaculares.

(↓) **4. Burnout 3 Takedown**
■ Nunca has visto coches tan veloces.

(↓) **5. Formula One 04**
■ Emula a Fernando Alonso en el equipo Renault.

(↓) **6. TOCA Race Driver 2**
■ Velocidad, emoción, calidad y variedad.

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Burnout 3 Takedown
EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Es el juego más veloz que has visto nunca. El desarrollo de las carreras es trepidante, los accidentes espectaculares, tiene montones de modos de juego...

9 **VALORACIÓN: Es difícil que veas un arcade de velocidad tan espectacular y trepidante.**

Colin McRae Rally 2005
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rally que tiene en su exquisito control y nuevos modos de juego sus grandes bazas, aunque en temas gráficos se parece a *Colin 4*.

9 **VALORACIÓN: No encontrarás otro juego de rally que te ofrezca mejores sensaciones al conducir.**

Crash'n Burn
Eidos | 39,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +3 años



Un explosivo arcade de velocidad en el que tan importante es llegar primero como llegar "entero" a la meta. Destaca su potente modo Online y permite tunear

8 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

Crash: Nitro Kart
Vivendi | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.

7 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

Flat Out
Empire | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un divertido arcade de carreras en el que es tan importante destrozar los coches rivales como llegar los primeros a la meta. El control es un poco duro.

8 **VALORACIÓN: Ideal para los que buscan el lado más salvaje y espectacular de la velocidad.**

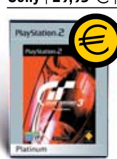
Formula One 2004
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El único juego oficial del campeonato de Fórmula 1 se adapta tanto a expertos como a novatos, incorpora un montón de modos de juego y luce buenos gráficos.

9 **VALORACIÓN: El mejor juego de Fórmula 1 que vas a encontrar. Y el único con Fernando Alonso...**

Gran Turismo 3
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Sumérgete en el modo GT para comprar los mejores coches del mundo, ganar carreras y ahorrar un "dinero" para mejorarlos. Tendrás juego para meses.

10 **VALORACIÓN: Por este precio es el mejor juego de coches, pero le supera *Gran Turismo 4*.**

Gran Turismo 4
Sony | 64,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



Compra y mejora más de 700 coches reales y de todo tipo y lánzate a competir en las carreras más emocionantes, realistas y técnicamente deslumbrantes.

10 **VALORACIÓN: Por calidad técnica, duración y realismo, es el mejor simulador de velocidad de PS2.**



Mashed + Controller + Multitap
Virgin Play | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un trepidante arcade de carreras que divierte de verdad jugando 4 a la vez. Y para facilitar las cosas, incluye un segundo mando y un multitap.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta competir con amigos, con este juego te lo vas a pasar de lujo.**

Midnight Club II
Rockstar | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Muy divertido. Lástima que los coches no sean reales...

9 **VALORACIÓN: Un gran arcade. Sólido, divertido y con opciones Online. Y ahora, en Platinum.**

Midnight Club 3 Dub Edition
Rockstar | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años



Carreras nocturnas por tres ciudades con libertad de movimientos, coches reales y alucinantes opciones de tuning. Impresionante control y apartado técnico.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan los coches y el tuning, es una de las mejores opciones del mercado.**

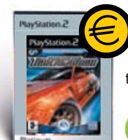
Moto GP 3
Namco/Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de los 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

Need for Speed Underground
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

9 **VALORACIÓN: Un arcade veloz, trepidante y espectacular, que nos permite "tunear" los coches.**

Need for Speed Underground 2
EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

Carreras de coches reales por la ciudad con mucha libertad de movimientos y grandes opciones de tuning. Espectacular, divertido y absorbente como pocos.

10 **VALORACIÓN: Si tu pasión es la velocidad y el tuning, *NFSU2* es uno de los mejores en su género.**



TOCA Race Driver 2
Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años

Un simulador de velocidad tan rápido como espectacular, que ofrece excelentes sensaciones de pilotaje y además es largo, profundo y variado.

9 **VALORACIÓN: Si te apetece simulación y conducir un montón de coches reales, no lo dudes.**

WRC 3
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del Mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.

9 **VALORACIÓN: Un juego de rally completo y bien acabado, que aprovecha muy bien la licencia.**

WRC 4
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del Mundial llega cargado de novedades, como un modo Online, y ofreciendo un acabado técnico impecable, con gráficos de lujo y gran jugabilidad.

9 **VALORACIÓN: Ofrece el realismo de la licencia (coches, pilotos y rallies...) y un asequible control.**

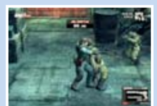
Vuestros favoritos

(=) **1. GTA San Andreas**
■ **Aventura de acción | 64,95 €**



Llegó, "vio" y "conquistó" vuestros corazones. La aventura de CJ os ha cautivado desde el primer día a casi todos gracias a su enorme calidad.

(N) **2. Metal Gear Solid 3**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**



MGS3 Snake Eater pronto se ha afianzado en los primeros puestos de vuestra lista. Su sorprendente desarrollo y su gran calidad técnica le hacen merecedor de tal honor.

(N) **3. Gran Turismo 4**
■ **Velocidad | 64,95 €**

El mejor juego de velocidad de la historia no podía faltar en vuestra lista de juegos favoritos. Ha pulverizado récords de ventas.. y también de votos.

(=) **4. Pro Evolution Soccer 4**
■ **Deportivo | 59,95 €**

Habiendo batido récords de venta, era de esperar que estuviera en los primeros puestos, votado por la mayoría de vosotros. Y el juego se lo merece.

(↓) **5. NFS Underground 2**
■ **Velocidad | 62,95 €**



El juego de velocidad y tuning más espectacular de todo el catálogo no podía pasar desapercibido para vosotros. Aunque ha perdido fuelle con la llegada de *GT4*.

(N) **6. Killzone**
■ **Shoot´em up | 59,95 €**

Ha tardado en llegar, pero al final habéis sabido apreciar la calidad de uno de los mejores shooters de PS2. Y por eso aparece en esta destacada posición.

(=) **7. Final Fantasy X**
■ **Juego de rol | 29,95 €**



La saga de rol por excelencia pierde fuelle, pero mantiene posiciones por el empuje de las potentes novedades. Pero sigue siendo uno de los títulos más "queridos" por vosotros.

(↑) **8. FIFA Football 2005**
■ **Deportivo | 62,95 €**



El juego de fútbol más completo de PS2 regresó más mejorado que nunca en todos los sentidos. Es por ello que ya empieza a escalar posiciones en vuestra lista.

(↑) **9. Star Wars Battlefront**
■ **Acción | 59,95 €**



La espectacular recreación de las mejores batallas de la saga galáctica y su potente modo Online le han valido para hacerse un hueco en vuestra lista de favoritos.

(=) **10. True Crime**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Aguantando el tirón de los *GTA* y apoyándose en su precio Platinum, *True Crime* sigue manteniéndose entre vuestros juegos favoritos. Merece la pena probarlo.

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

(↑) **1. TimeSplitters F. P.**
Disparos subjetivos a través del tiempo.

(↓) **2. Call of Duty: Finest Hour**
La 2ª Guerra Mundial más espectacular.

(↑) **3. Killzone**
En un futuro no muy lejano la guerra será así

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

Ace Combat Jefe de Escuadrón
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de vuelo espectacular que presenta trepidantes combates con aviones reales en los que además podemos dar órdenes a otros pilotos.

8 **VALORACIÓN: No ofrece muchas novedades, pero es el mejor juego de aviones que hay para PS2.**

Brothers in Arms
UbiSoft | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Acción muy realista en plena Segunda Guerra Mundial al mando de un pelotón de soldados. Lástima que sus fallos técnicos terminen afectando a la diversión.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta el género bélico, sabrás disculpar sus fallos gráficos y de control.**

Killzone
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un emocionante shooter que nos coloca en medio de una guerra futurista. No es revolucionario, pero divierte de lo lindo tanto solos como en compañía.

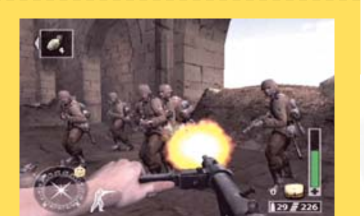
9 **VALORACIÓN: Es uno de los mejores shooters para PS2. Y pueden jugar Online 12 jugadores.**

Call of Duty Finest Hour
Activision | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años

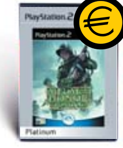


Un alucinante shoot'em up que te traslada a las mejores batallas de la II Guerra Mundial. Largo, divertido y técnicamente impecable, está a la altura de los *MoH*.

9 **VALORACIÓN: A poco que te guste la acción bélica, vas a flipar con este excelente shoot'em up.**



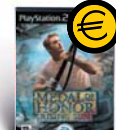
Medal of Honor: Frontline
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una ambientación excelente que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico le hacen ser uno de los mejores shooters de PS2.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Te atrapará en su historia.**

Medal of Honor: Rising Sun
EA Games | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Este shooter, ambientado en el frente del Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial te hace sentir como si fueras un soldado. Lástima que sea corto.

9 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando sólo o acompañado.**

Project Snowblind
Eidos | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un shoot´em up de corte futurista en el que manejaremos a un supersoldado con poderes y armas muy originales. Además, tiene un potente modo Online.

8 **VALORACIÓN: Un shoot´em up intenso y frenético como pocos aunque, eso sí, se hace algo corto.**

Rainbow Six 3
UbiSoft | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter táctico lleno de acción, con un desarrollo realista y emocionantes situaciones que podemos jugar solos, con un amigo o con otros 15 Online.

9 **VALORACIÓN: Si buscas un buen shooter subjetivo con toques tácticos, éste es el mejor.**

Return to Castle Wolfenstein
Activision | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, y su precio actual le hace irresistible.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, IA y diseño de escenarios. Muy divertido.**

TimeSplitters Futuro Perfecto
EA Games | 62,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años



Un shoot´em up imprescindible, tanto por su modo Historia como por su gran cantidad de opciones multijugador, incluyendo uno Online para 16 jugones.

10 **VALORACIÓN: Los fans de la acción se lo pasarán en grande, jugando solos o en compañía.**

Plataformas

Este mes recomendamos...

(=) **1. Jak 3**
Un perfecto cóctel de acción, saltos y conducción.

(=) **2. Ratchet & Clank 3**
Acción y saltos que estrenan modo Online.

(=) **3. Sonic Mega Collection Plus**
Los mejores juegos de Sonic en 8 y 16 bits.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

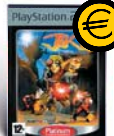
Crash Twinsanity
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Crash vuelve en su mejor aventura para PS2 formando equipo con su enemigo Cortex en una aventura muy plataformera. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas clásico y bastante entretenido. Eso sí, hay opciones mejores.**

Jak II El Renegado
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**

Los Increíbles
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Los protagonistas de la película de Pixar siguen repartiendo "cera" en nuestra consola, cada uno con sus propios poderes especiales. Realmente divertido.

8 **VALORACIÓN: Tan entretenido como la película y muy variado. Una buena opción en el género.**

Jak 3
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

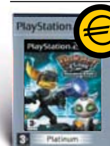


Permitiendo una enorme libertad de movimientos, *Jak 3* alterna los saltos con disparos y trepidantes fases de conducción sobre vehículos todoterreno.

9 **VALORACIÓN: Acción, saltos y conducción con un componente aventurero que te enamorará.**



Ratchet & Clank 2
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido, intenso y emocionante que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

Ratchet & Clank 3
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Los héroes galácticos vuelven en otro despliegue de acción con toques "plataformeros" y minijuegos. Y ahora, con modos multijugador Online y Offline.

9 **VALORACIÓN: Una espectacular mezcla de acción y saltos a la altura de esta excelente saga.**

Sly 2: Ladrones de Guante Blanco
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Sly y su banda de ladrones deben usar sus habilidades para el sigilo y la infiltración recorriendo divertidos escenarios plagados de sorpresas.

8 **VALORACIÓN: Gracias a su look de dibujo animado y su variado desarrollo resulta muy divertido.**

Sonic Heroes
Sega | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y trepidante.**

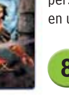
Sonic Mega Collection Plus
Sega | 49,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Un gran recopilatorio que incluye 20 juegos (14 de Megadrive y 6 de Game Gear). Una ocasión para tener títulos históricos de Sega reunidos en un DVD.

7 **VALORACIÓN: Aunque tienen ya sus añitos, es ideal si te apetece recordar joyas de los 8 y 16 bits.**

Sphinx y la Maldita Momia
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Sorprendente y divertido, en este plataformas manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**

→Acción en 3ª persona

Este mes recomendamos...

- (=) **1. Devil May Cry 3** — La aventura más espectacular de Dante.
- (=) **2. Star Wars Battlefront** — La acción más trepidante "made in Lucas".
- (=) **3. Mercenarios** — Cumple misiones a lo *GTA*, pero en la guerra.
- (N) **4. Lego Star Wars** — La famosa saga galáctica, en versión Lego.
- (N) **5. Champions Return to Arms** — El juego de rol de acción más espectacular.
- (↓) **6. Red Dead Revolver** — Divertida e intensa recreación del Lejano Oeste.

Juegos en los que la clave es acabar con los enemigos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Baldur's Gate: Dark Alliance II

Virgin | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Divertida mezcla de rol y acción que resulta especialmente divertido jugando a medias con un amigo, aunque no es demasiado espectacular.

8 **VALORACIÓN: Ambientación de lujo y un desarrollo trepidante y muy divertido. Ideal para dobles.**

Champions of Norrath

UbiSoft | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Por fin está a la venta este gran juego de acción con toques roleros que nos invita a recorrer enormes mazmorras acabando con todo tipo de criaturas.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta eso de repartir mandobles a diestro y siniestro, te va a enganchar.**

Champions: Return to Arms

UbiSoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años

Nuevas aventuras en un universo de fantasía para disfrutar en solitario o compartirlas con otros 3 amigos (tanto Online como Offline). Muy espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción con toques roleros, ésta es una de las mejores opciones.**

Conflict Vietnam

SCI | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción bélica que nos pone a los mandos de 4 soldados encargados de cumplir misiones variadas en un Vietnam muy bien recreado.

8 **VALORACIÓN: Una gran opción "bélica" gracias a su acertada mezcla de acción y táctica.**

Devil May Cry 3

Capcom | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

El cazademonios Dante vuelve por sus fueros con esta aventura de acción intensa y espectacular como pocas. Es la mejor entrega de toda la serie *DMC*.

9 **VALORACIÓN: Un verdadero derroche de acción que enamorará a los fans del género y de la saga.**

ESDLA El Retorno del Rey

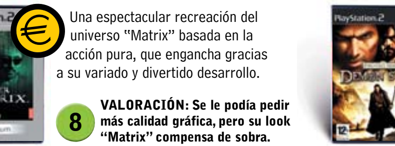
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años

Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.

9 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.**

Enter the Matrix

Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.**

Forgotten Realms Demon Stone

Atari | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un beat'em up en la línea de *Las Dos Torres* que nos sumerge en un universo mágico y nos invita a derrotar a hordas de monstruos manejando a tres héroes.

8 **VALORACIÓN: Se hace corto y no tiene modo Cooperativo, pero su ritmo de juego es frenético.**

Lego Star Wars

Eidos | 44,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Disfruta los mejores momentos de la saga "Star Wars", pero construidos con las famosas piezas de "Lego". Sorprendente y sumamente original.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta "Star Wars", no te puedes perder este juego de acción y aventura.**

Mercenarios. El arte de la destrucción

LucasArts | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de esta guerra ficticia. La acción más emocionante de los últimos meses.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción espectacular que ofrece gran libertad de movimientos.**

Psi-Ops The Mindgate Conspiracy

Midway | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años





Los poderes mentales del protagonista nos garantizan una aventura original, variada y llena de acción, con un desarrollo plagado de sorpresas.

9 **VALORACIÓN: Si buscas algo nuevo en las aventuras de acción, éste es el juego que esperabas.**

Red Dead Revolver

Rockstar | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



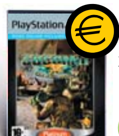


Un juego de acción original plagado de alternativas y muy divertido que, además, recrea el Salvaje Oeste de manera magistral. Muy recomendable.

9 **VALORACIÓN: Su acción es tan intensa que no podrás dejarlo hasta el final. Pero se hace corto.**

SOCOM II: U.S. Navy Seals

Sony | 29,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años





El mejor juego de acción táctica de PS2. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. La edición Platinum viene sin headset de serie.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.**

Star Wars Battlefront

LucasArts | 59,95 € | 16 jug. | Castellano | +12 años



Podemos elegir a cualquier unidad de las 4 facciones más representativas de las 6 películas "Star Wars" para lanzarnos a espectaculares batallas.

9 **VALORACIÓN: Los fans de la acción, de "Star Wars" y del juego Online no podrán resistirse.**



Spider-Man 2

Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una gran recreación de la película que nos permitirá recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man. Una aventura única.

9 **VALORACIÓN: Un juego que emula como ningún otro la experiencia de ser un superhéroe.**

The Punisher

THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



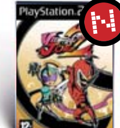


Un crudo juego de acción protagonizado por este "antihéroe" de la Marvel, de desarrollo algo simple pero divertido por sus múltiples posibilidades de ataque.

8 **VALORACIÓN: Pese a que todo se reduce a disparar, los fans del Castigador quedarán encantados.**

Viewtiful Joe 2

Capcom | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Otro derroche de acción que vuelve a combinar un desarrollo en 2D con un original acabado gráfico. Lo mejor: los poderes especiales de sus protagonistas.

8 **VALORACIÓN: Un sorprendente torrente de acción tan divertido y original como la primera parte.**

Los mejores Platinum

(=) 1. GTA Vice City

■ **Aventura de acción | 34,95 €**



Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(=) 2. Final Fantasy X

■ **Rol | 29,95 €**



Para muchos es el mejor juego de rol que hay en PS2, y su irresistible precio Platinum invita a que los que todavía no lo conocen lo prueben. Merece la pena.

(=) 3. Need For Speed Under.

■ **Velocidad | 29,95 €**



El juego de velocidad que revolucionó el género al basarse en el tuning está en precio Platinum. Una joya tanto por originalidad como por su divertido desarrollo.

(=) 4. Pro Evolution Soccer 3

■ **Deportivo | 29,95 €**

Fútbol del bueno a un precio inmejorable. Descubre las excelencias de un simulador que no será real en cuanto a equipos, pero que es una pasada a la hora de jugar.

(↑) 5. True Crime

■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Tiroteos, peleas, conducción y un gran entorno gráfico para un juego que rivaliza con la saga *GTA* y que merece la pena probar si te atrae el género. Lo disfrutarás.

(↑) 6. Kingdom Hearts

■ **Juego de rol de acción | 29,95 €**

Square y Disney se dieron la mano en esta obra maestra del género, capaz de enamorar tanto por su absorbente desarrollo como por su apartado técnico.

(↓) 7. EyeToy Play

■ **Habilidad | 39,95 €**



Un juego de habilidad muy innovador y realmente sorprendente que viene con la cámara EyeToy incluida. No sabes cuán divertido es jugar con tu imagen en la pantalla.

(=) 8. MOH Rising Sun

■ **Shoot'em up subjetivo | 29,95 €**

Tras recrear los momentos estelares de la 2ª Guerra Mundial en Europa, la saga *Medal of Honor* se traslada al frente del Pacífico. Si te gusta el género, ve a por él.

(=) 9. SOCOM II U.S. Navy Seals

■ **Acción | 29,95 €**



Para muchos es el mejor juego de acción táctica que hay en el mercado. Además de dar órdenes por voz, permite batallas Online para hasta 16 jugadores. Muy divertido.

(=) 10. Prince of Persia

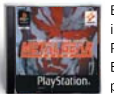
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



A poco que te gusten las aventuras y las plataformas, no dudes en probarlo. Su combinación entre acción y saltos y sus múltiples sorpresas no te defraudarán.

Los mejores juegos PSone

(=) 1. Metal Gear Solid Band
■ Aventura de acción | 14,95 €



El mejor juego de acción e infiltración de la historia de PSOne y a un precio de locos. Estamos ante un juego genial para fans de las aventuras.

(↑) 2. GTA Coleccionistas
■ Conducción/Acción | 19,95 €



En un mismo pack, y a un precio de lujo, los dos primeros *GTA* para PSone y la expansión *GTA London*. Si eres fan de la saga, no te lo puedes perder.

(↓) 3. Pack Driver
■ Conducción/Acción | 24,95 €



El primer juego de conducción y aventura, como un *The Getaway*, pero sin bajarse del coche. Las dos primeras entregas en un pack irresistible.

(=) 4. Pro Evolution Soccer 2
■ Deportivo | 29,95 €



Una nueva versión de este genial simulador de fútbol, que tiene el sistema de juego más realista. No hay nada mejor en PSone, en especial para jugar en compañía.

(=) 5. Gran Turismo 2
■ Conducción | 19,95 €



Una auténtica joya de los videojuegos que ofrece conducción real, 1.000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas... ¿Hace falta que te digamos más?

(=) 6. FIFA Football 2005
Deportivo | 29,95 €



El simulador de fútbol más completo y actualizado aparece también para PSOne ofreciendo su sistema de juego de siempre y un cuidado apartado técnico.

(=) 7. Tomb Raider III
■ Aventura de acción | 12,95 €



Una de las mejores aventuras de la señorita Croft en PSone. Pero si quieres más, ahora puedes conseguir toda la colección por 12 € cada uno.

(=) 8. Syphon Filter 3
■ Aventura de acción | 19,95 €



Acción, infiltración y aventuras para uno de los juegos más emblemáticos de PSone. Un clásico que encandilará a cualquier buen aventurero.

(↑) 9. Time Crisis Proyecto Titán
■ Arcade de pistola | 22,95 €



El mejor juego de pistola para PSone, una versión de la famosa recreativa que muestra un excelente apartado gráfico y un montón de sorpresas.

(↓) 10. Medievil 2
■ Acción | 23,98 €



Un hilarante juego de acción con mucho humor negro, largo y divertido, protagonizado por un esqueleto capaz de "usar" la cabeza para algo más que pensar.

Lucha

Este mes recomendamos...

(=) **1. Soul Calibur II**
■ Espectáculo en estado puro. El mejor.

(=) **2. Mortal Kombat Deception**
■ Espectaculares combates, aunque algo violentos.

(=) **3. KOF Maximun Impact**
■ La saga *King of Fighters* salta a las 3D.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno.

Def Jam Fight for New York
EA Games | 59,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +18 años



Los raperos americanos más famosos se citan en un arcade que se desarrolla en escenarios urbanos y en el que caben desde las artes marciales hasta el boxeo.

8 **VALORACIÓN: Espectaculares peleas y variedad de estilos que resultan diferentes y divertidos.**

Dragon Ball Z Budokai III
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de lucha "uno contra uno" que "calca" literalmente los grandiosos combates de la serie de animación. Es más largo y profundo que los anteriores.

8 **VALORACIÓN: A poco que te guste la serie de animación, vas a alucinar con estos combates.**

Mortal Kombat Deception
Midway | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



La saga de juegos de lucha más cruel vuelve con combates aún más salvajes y espectaculares. Y con más modos de juego que nunca, incluso peleas Online.

9 **VALORACIÓN: Por su profundidad, sistema de juego y espectacularidad, es uno de los mejores juegos de lucha.**



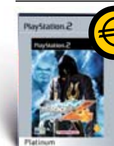
Soul Calibur II
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar durante mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**

Tekken 4
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

King of Fighters Maximun Impact
Virgin Play | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Una saga de lucha con muchísima solera salta a las 3D presentando emocionantes combates "uno contra uno" con un notable apartado gráfico.

8 **VALORACIÓN: No está a la altura de los mejores, pero es una opción a tener en cuenta en el género.**

WWE Smackdown vs Raw
THQ | 59,95 € | 1-6 jug. | Inglés | +18 años



Un espectacular juego de lucha libre con un montón de personajes y modos de juego. El sistema de control es alucinante. Eso sí, está en inglés.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos de lucha libre más completos, vistosos y entretenidos de PS2.**

Varios

Este mes recomendamos...

(=) **1. EyeToy Play 2**
■ La cámara EyeToy sigue dando que hablar.

(N) **2. EyeToy Monkey Mania**
■ 50 pruebas para hacer el mono con la cámara.

(↓) **3. SingStar Party**
■ 30 nuevas canciones para este karaoke.

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Crisis Zone
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Otro arcade de pistola de la serie *Time Crisis* que tiene en su frenético y divertido desarrollo su gran baza. Largo, vibrante y técnicamente espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los arcades de pistola, por fin tienes otro a la altura de tu G-Con 2.**

Super Monkey Ball Deluxe
Sega | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



12 minijuegos y 300 niveles para un juego tan simple como entretenido, en el que controlamos a un mono que va metido en un bola. Pruébalo y verás.

8 **VALORACIÓN: Engancha y entretiene de principio a fin, sobre todo jugando en compañía.**

EyeToy Monkey Mania
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Toda la locura de los monos de *Ape Escape* en la friolera de 50 minijuegos divertidísimos para la cámara EyeToy. Es el juego de EyeToy con más pruebas.

8 **VALORACIÓN: Gracias a sus 50 pruebas y al humor de los monos, es uno de los mejores *EyeToy*.**

EyeToy: Play + Cámara
Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Gracias a la cámara que incluye, podrás jugar un total de doce minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo. Te va a encantar.**

EyeToy Play 2
Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



La segunda generación de EyeToy nos trae 12 minijuegos más complejos y divertidos en los que el protagonista eres tú. Ideal para jugar en compañía.

9 **VALORACIÓN: Más "madera" para el EyeToy. Si te gustó el primero, no te lo puedes perder.**

Sega Superstars + Cámara
Sega/Atari | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Doce divertidísimos e imaginativos minijuegos para la cámara EyeToy con el sabor de los mejores clásicos de Sega: *Sonic, Space Channel 5, Virtua Fighter...*

9 **VALORACIÓN: Por originalidad y diversión, uno de los mejores juegos que hay para EyeToy.**

EyeToy Antigrav
Sony | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



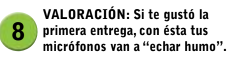
Un innovador juego de skate futurista en el que manejamos al personaje con nuestros movimientos ante la cámara EyeToy. Su pega principal es la duración.

7 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo distinto y muy divertido, pruébalo y no te arrepentirás.**

SingStar Party + 2 micrófonos
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



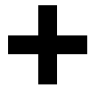
La segunda entrega de este divertido karaoke esconde nuevos retos para nuestros micrófonos. La selección de canciones es comercial y "muy española".



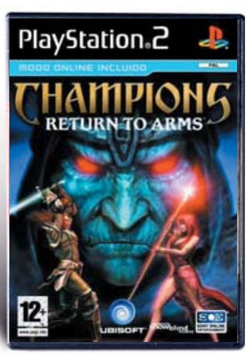
8 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera entrega, con ésta tus micrófonos van a "echar humo".**

¡Ahórrate 5 euros!

en cada uno de estos juegos


Descuento



Champions of Norrath: Return to Arms



Splinter Cell: Chaos Theory



EyeToy Antigrav (Con Cámara)



The Punisher



Death by Degrees



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: CentroMAIL. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5. 28031 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO



- Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de mayo de 2005.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAY2MANÍA	Código de barras
❍ Champions of Norrath Return to Arms	59,95 €	54,95 €	
❍ Splinter Cell: Chaos Theory	59,95 €	54,95 €	
❍ EyeToy Antigrav (Con Cámara)	59,95 €	54,95 €	
❍ The Punisher	59,95 €	54,95 €	
❍ Death by Degrees	59,95 €	54,95 €	



Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 4 €, Baleares 5 €)

Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.

[B]

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

• **Modo Auténtico:**
Termina el juego en Muy Difícil.
• **Munición infinita:**
Termina el juego en Normal.
• **Película vieja (blanco y negro):**
Supera el juego en dificultad Fácil.
• **Super escuadra:**
Termina el juego en modo Auténtico.

[C]

CALL OF DUTY FINEST HOUR

• **Todos los niveles:**
Conecta un segundo mando en la consola y, en la pantalla de selección de nivel, mantén "↑" pulsado en el segundo mando mientras en el primero introduces: **Start, Select, Select, ■.**
• **Munición infinita:**
Pausa el juego y pulsa:
R1, ●, L1, ■, ●, R1, →, →, ●, →.

CATWOMAN

• **Más imágenes de "Galería":**
Ve a Opciones, luego a Cómics e introduce el código 1940 en la pantalla de la caja fuertes.

CONFLICT VIETNAM

• **Activar el modo Trucos:**
En el menú principal pulsa: **L1, R1, L1, R1, ■, ▲, ●, ▲, ■, ●.**

[D]

DEATH BY DEGREES

CÓDIGOS:
Termínate el juego y salva la partida. A continuación, empieza una nueva. A lo largo de la aventura encontrarás varias cajas de embalaje que requieren de unos códigos para ser abiertas. En algunas encontrarás (la segunda vez que juegues) ventajas muy jugosas. Para abrir estas cajas, ten en cuenta que la flecha con la que comienza el cursor cuando te piden el código es "1", el siguiente a la derecha es el "2" y así sucesivamente:
• **7-10-2-10-6:** abre la caja de embalaje con el rifle de raíl con munición infinita. (Está en la sala de máquinas del barco).
• **2-9-1:** abre la caja con la metralleta con munición infinita. (Está en las dependencias del Dr. Boskonovich).
• **4-1-6-2:** abre la caja con el arma de la maleta con munición infinita. (Está en la parte trasera del helipuerto del barco).

DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK

Ve al menú de trucos dentro de "Extras" e introduce estos códigos:
• **Puntos de recompensa:**
• 100 puntos: GETSTUFF
• 100 puntos: DUCKETS
• 100 puntos: CROOKLYN
• 100 puntos: THESOURCE
• 100 puntos: NEWJACK
• **Desbloquear canciones:**
• Bust (Outkast): BIGBOI
• Chopshop (Baxter): CHOPPER
• Comp (Comp): CHOCOCITY
• Dragon House (Chiang): AKIRA
• Get it Now (Bless): PLATINUMB
• Afterhours (Nyne): LOYALTY
• Koto (Chiang): GHOSTSHELL
• Lil' Bro (Ricbyobyche): GONBETRUBL
• Man Up (Sticky Fingaz): KIRKJONES
• Move (Public Enemy): RESPECT
• Original Gangster (Ice T): POWER
• Sieze the day (Bless): SIEZE
• Take a look at my life (Fat Joe): CARTAGENA
• Anything Goes (CNN): MILITAIN

DEVIL MAY CRY 3

• **Todos los modos, trajes y Galería:**
En el menú de inicio, mantén pulsados **L1**, **L2**, **R1** y **R2** y rota el stick analógico izquierdo hasta que oigas "Devil May Cry".

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

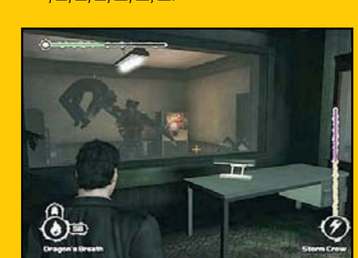
• **Bolas de Dragón ocultas:**
En "Universo Dragón" hay siete bolas de dragón ocultas. Si las juntas podrás pedirle un deseo al dragón mágico. Podrás encontrar 2 en la saga de los Sayanos, 2 en Namek, 2 más en la saga de Célula y la última en la de Buu. Recorre el mapeado y fíjate en los lugares donde aparezca una interrogación al sobrevolarlos. A veces tendrás que vencer a algún enemigo.

DRIV3R

Introduce los siguientes códigos en el menú principal. Oirás un sonido.
• **Todos los vehículos:**
L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●.
• **Todas las misiones:**
L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●.
• **Todas las armas:**
R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2.
• **Invencible (no funciona en el modo Historia):**
■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.

CONSTANTINE

Abre tu diario e ilumina el menu "Objetivos". La pantalla se iluminará un momento cada vez que introduzcas correctamente un truco.
• **Sólo te hacen la mitad de daño:**
■, ●, ←, ←, →, →, ●, ●, ■, ■.
• **Vida infinita:**
←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ■, ■.
• **Saltar nivel:**
→, ←, →, ←, →, ←, ■, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ●, ●.
• **Modo en primera persona:**
R2, L2, L2, R2, ← ←, →, →.
• **Magia infinita: ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ●, ●.**
• **Personajes cabezones:**
R2, ←, →, ←, ←, →, ←, R2.
• **Un disparo mata:**
R2, ←, →, →, →, →, ■, ■.
• **Ralentización de los personajes no jugables:**
■, R2, →, ●, ●, ●, ←, ←.
• **Disparo rápido para la Purgadora:**
R2, ←, L2, ←, ■, ●, ■, ●.
• **Disparo rápido para la escopeta:**
L2, ←, R2, ←, ●, ■, ●, ■.
• **Bombas de agua bendita explosivas:**
→, ←, ■, ●, ■, ●, ←, →.
• **Más trucos:**
Pulsa Select durante el juego y después introduce el ttruco que quieras de la siguiente lista:
• **Demonios cabezones: R2, ←, →, ←, ←, →, ←, R2.**
• **Disparamos bolas de fuego:**
▲, ▲, ▲, ←, →, →, ←, ←, →.
• **Armas de alcance largo:**
←, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲.



LEGO STAR WARS

• **Desbloquear a Luminara:**
Introduce el código A725X4 en la sección "códigos" en la cafetería de Dexter para desbloquear a Luminara, una jedi buena.
• **Desbloquear a Darth Maul:**
Introduce el código H35TUX en la sección "códigos" en la cafetería de Dexter para desbloquear a Darth Maul, a sith de los malos.



[E]

ESPN NBA 2K5

• **Items del modo 24/7:**
Entra en este modo y crea un jugador. Elige como nombre "RAY" y como apellido "GRAHAM".

[F]

FIGHT NIGHT 2004

En el menú principal ilumina "Jugar ahora" y pulsa estos códigos:
• **Todos los escenarios:**
←, ←, ←, →, →, →, ←, →, →.
• **Luchadores enanos:**
←, →, ←, →, ←.
• **Cabezones: ←, →, ←, →, ←, →, ←.**

FLATOUT

Crea un nuevo perfil de jugador e introduce estos nombres:
• **Dinero:** GIVECASH
• **Desbloquear todo:** GIVEALL

FORMULA ONE 2004

• **Desbloquear coches:**
• Jordan 191: termina el modo Arcade en primer lugar.
• Lotus 72E: gana el Campeonato de Simulación.
• Williams FW14B: gana una carrera en el modo Arcade.

FUTURE TACTICS

• **Saltar de nivel:**
En la pantalla "Modo Historia" pulsa: **L1, ■, R1, R1, R2, ■, L1, R1, R2.**
• **Cabezas grandes:**
Durante el juego pulsa:
↑, ←, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←.

[G]

GODZILLA SAVE THE EARTH

• **Desbloquear personajes:**
Para desbloquear al Godzilla del espacio, a King Gidorah y Jet Jagaur, supera el juego 2 veces con Megalon y con el Godzilla de los 90 o del 2000.
• **Película del final del juego:**
Acaba el juego en dificultad "Hard".

GRADIUS V

Puedes usar un truco por cada nivel completado. No funcionan en el modo "Score Attack".
• **Poder de disparo doble:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L2, R2.
• **Añadir poder de láser:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1.

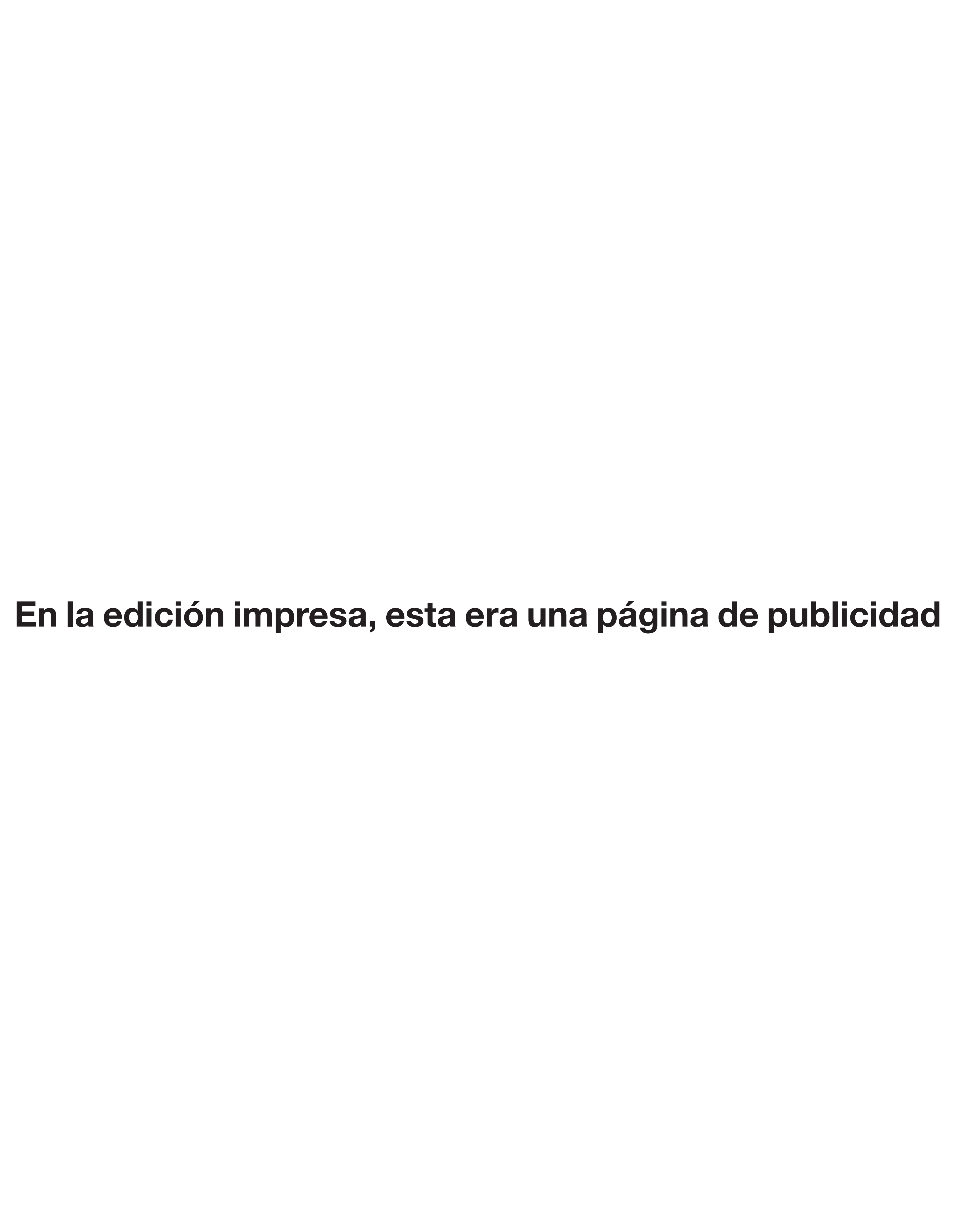
GTA SAN ANDREAS

Introduce cualquiera de estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos. Si lo haces bien te lo indicarán en pantalla con un mensaje.
• **250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:**
R1, R2, L1 , ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Tráfico agresivo:**
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
• **Los coches flotan en el agua:**
→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.
• **Suicidarse:**
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.
• **Todos los coches saltan:**
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
• **Acelerar el tiempo:**
●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
• **Coches más rápidos: →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.**
• **Coches voladores:**
R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
• **Bajar el nivel de búsqueda:**
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
• **Los peatones te atacan** (no puede desactivarse):
↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.
• **Los peatones se desmandan** (no puede desactivarse)**:**
↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1.
• **Los peatones van armados:**
R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓.
• **Conducción perfecta:**
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
• **Coches negros:**
●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
• **Coches rosas:**
●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
• **Siempre lloviendo:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
• **Cielo nublado:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
• **Siempre hace sol:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.
• **Subir el nivel de búsqueda:**
R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←.
• **Aumentar respeto:**
R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.
• **Juego más lento:**
▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
• **Hotring Racer #101:**
R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
• **Conseguir un tanque:**
●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
• **Coche elástico:**
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
• **Coche de golf:**
●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
• **Coche Hotring Racer:**
R2, L1, ●, →, ↑, ●, R2.
• **Conseguir una ranchera:**
↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
• **Coche Hotring Romero:**
↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
• **Camión de la basura:**
●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
• **Conjunto de armas 1** (Bate, pistola, escopeta, mini SMG, AK 47, lanzacohetes, cócteles Molotov, spray, puño americano)**: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.**
• **Conjunto de armas 2** (cuchillo, pistola, recortada, Tec 9, rifle de francotirador, lanzallamas, granadas, extintor de incendios)**:**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
• **Conjunto de armas 3** (motosierra, pistola con silenciador, rifle de combate, M4, Bazooka, explosivo plástico)**:**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.
• **Jugar al baloncesto:**
En tu vecindario, busca la casa de Sweet y ve a su izquierda. Allí verás una cancha de baloncesto, entra en ella. Coge la pelota y sigue las instrucciones.
• **Dinero fácil:**
Cada vez que "despaches" a un vendedor de drogas recibirás 2000 dólares. Los reconocerás porque visten chaqueta negra o sudadera blanca con capucha y están esperando en la calle.

[I]

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

• **Invencible:**
En la pantalla de "Pulsa Start", mantén **L1 + R1** y pulsa: **↑, ↑, ↓, ↑, ✖, ■, ✖, ●, ↑, ↓, ▲, Start.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a**: trucos.playmania@axelspringer.es**

Contra el Rey de los Muertos en ESDLA: El Retorno del Rey

¡Hola playmaníacos! Me compré *El Señor de los Anillos* después de ver que lo recomendáis en vuestra revista y me está gustando mucho, pero con Aragorn, Legolas y Gimli no soy capaz de matar al Rey de los Muertos. ¿Cómo acabo con él?

✉Santiago García (Madrid)

Al intercambiar espazados con él debes para cada uno de sus ataques usando ■. Primero lanza dos espadazos rápidos y un tercero un instante después. Páralos con ■ y contraataca con el combo ✖, ✖, ▲. Usa esta técnica siempre que se lance contra ti. Después invocará espectros: concéntrate en eliminarlos cuanto antes, ya usen espadas o arcos. Cuando el rey se lance a por ti emergiendo del suelo, sepárate para que no te derribe de un espadazo. Cuando le hayas debilitado lo suficiente, un espíritu saldrá de su cuerpo. Tú aparecerás tras una roca. Resguárdate tras ella de los vientos que te lanzará el Rey y, tras cada vendaval, sal un instante y dispárale proyectiles (aparece un carcaj junto a una de las rocas que hay detrás de ti). Cuando el Rey vuelva a embestirte, lanzará cuatro espadazos rápidos y uno más un instante después. Usa de nuevo ■ para pararlos y contraataca. El Rey volverá a alternar estos ataques con la invocación de guerreros y vientos.

Trucos para Medal of Honor Rising Sun

Hola playmaníacos. ¿Sabéis algún truco para sacarle todo el "juguillo" a *Medal of Honor Rising Sun*? Gracias, campeones.

✉Manolo Cruz (Sevilla)

Pues te vamos a dar una serie de Passwords con efectos diversos. En el menú "Opciones", entra en contraseñas e introduce cualquiera de estas en la máquina de escribir. Ve después a "Extras" para activar el truco que quieras.

MANDARIN: Modo "Cabeza de Aquiles" (un solo tiro te mata).
PUFFER: Modo "Siempre francotirador".
TANG: Modo "Bullet shield".
HOGFISH: Modo "Perfeccionista".
GARIBALDI: Todos los objetos de nuevo.
TILEFISH: Modo "Bala de plata".
BUTTERFLY: Desbloquea todas las misiones.
SEAHORSE: Hombres con sombrero.
TRIGGER: Modo "Soldados invisibles".
DAMSEL: Modo "Granadas de goma".
SPINEFOOT: Todos forzudos.
GOBY: Munición Infinita.

El menú de trucos de Primal

Hola amigos. Confío que me ayudéis con un problema que tengo en el juego *Primal*. He conseguido trucos, pero no tengo ni idea de dónde se introducen...

✉Óscar Alma (e-mail)

Es que para acceder al menú en el que debes meter estos códigos… hace falta un truco. En el menú principal, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 unos segundos. Así aparecerá la pantalla en la que debes introducir los trucos. Tras introducirlos, pulsa ■ para activarlos, y ▲ para salir del menú. Para los lectores que no lo sepáis, los trucos son:

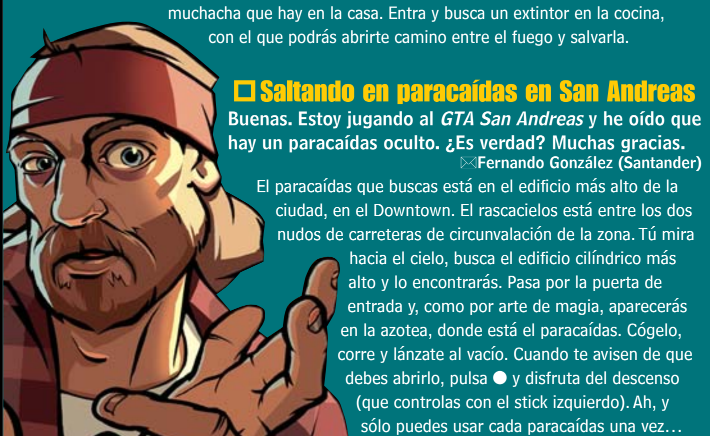
DEMONISE: Invulnerabilidad.
ARCANUM: Desbloquear las cartas de la galería.
MORTIFIC: Los enemigos mueren con un ataque sencillo.

Salvando a Denise en GTA San Andreas

¿Cómo os va, playmaníacos? Necesito vuestra ayuda con el juego *GTA San Andreas*. Estoy en la misión en la que hay que incendiar una casa con cócteles Molotov. No sé qué hago mal, pero no soy capaz de conseguirlo. ¿Cómo se hace?

✉Gerardo (e-mail)

Lo que debes hacer es colar un cóctel por cada una de las 5 ventanas de la casa. Para ello tienes que romper los cristales, ya sea antes de lanzar el cóctel usando cualquier arma o con el mismo golpe del cóctel. Ten en cuenta que, si mantienes pulsado el botón ● lanzarás el cóctel más fuerte y podrás romper el cristal. Después te tocará rescatar a Denise, una muchacha que hay en la casa. Entra y busca un extintor en la cocina, con el que podrás abrirte camino entre el fuego y salvarla.



Saltando en paracaídas en San Andreas

Buenas. Estoy jugando al *GTA San Andreas* y he oído que hay un paracaídas oculto. ¿Es verdad? Muchas gracias.

✉Fernando González (Santander)

El paracaídas que buscas está en el edificio más alto de la ciudad, en el Downtown. El rascacielos está entre los dos nudos de carreteras de circunvalación de la zona. Tú mira hacia el cielo, busca el edificio cilíndrico más alto y lo encontrarás. Pasa por la puerta de entrada y, como por arte de magia, aparecerás en la azotea, donde está el paracaídas. Cógelo, corre y lánzate al vacío. Cuando te avisen de que debes abrirlo, pulsa ● y disfruta del descenso (que controlas con el stick izquierdo). Ah, y sólo puedes usar cada paracaídas una vez…

TENCHU FATAL SHADOWS





- **Conseguir el ítem Ninja Rebirth:** Termina el entrenamiento.
- **Desbloquear el modo "Red Blade":** Obtén el ranking de maestro de maestro de asesinos en todos los niveles.
- **Desbloquear el test de sonido:** Completa todos los planes con todos los personajes.
- **Desbloquear trajes nuevos:**
  - Ayame: consigue 1600 pergaminos para desbloquear los trajes de Ayame de *Tenchu 1* y *2*.
  - Rin: supera el juego una vez.
- **Desbloquear el modo "Pit Fight":** Termina el juego en dificultad Normal.

[K]

KILLZONE

• **Niveles y personajes:** Empieza una partida nueva e introduce el nombre "Shooterman" en tu perfil de personaje. Recuerda que la "S" tiene que estar en mayúsculas. Ahora podrás elegir nivel y personaje.

[L]

LOS INCREÍBLES

Pausa el juego e introduce estos códigos en el apartado "Trucos". Algunos son específicos de algunos niveles:

• **Super puñetazo y estela difusa:** KRONOS
• **Láser en los ojos:** GAZERBEAM
• **Incredipoder ilimitado para Elastigirl:** FLEXIBLE
• **Incredipoder ilimitado para Mr. Increíble:** SHOWTIME
• **Destruye todo alrededor:** SMARTBOMB
• **Acelerar el juego:** SASSMODE
• **Recuperar el 25% de salud:** UUDDLRLRBAS
• **Dejar pisadas de fuego:** ATHLETESFOOT
• **Cabezones:** EINSTEINIUM
• **Cabezas pequeñas:** DEVOLVE
• **Ver la secuencia de los créditos:** YOURNAMEINLIGHTS
• **Dash no se hace daño al chocar:** GILGENDASH
• **Hacer el juego un 20% más fácil:** BOAPLACE
• **Estela de fuego:** ATHLETESFOOT
• **Iconos de salud más a menudo:** TONYLOAF
• **La salud no baja (temporalmente):** PINKSLIP
• **Ver la secuencia inicial:** HI
• **Seleccionar nivel:** SPRINGBREAK
• **Incredipoder de supervelocidad mientras corres:** DANIELTHEFLASH
• **Incredipoder infinito para Dash temporal:** DASHLIKES

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Pausa el juego e introduce estas combinaciones. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho. Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado. Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero funcionan todos.

• **Activar trucos:** En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán. Introduce: **R2, L1, R1, L2, ←, ●.** Fuera de la casa aparecerá un gnomo: significa que puedes meter más trucos.
• **Todos los objetos:** L2, R2, ↑, ▲, L3.
• **Rellenar motivos de tu Sim:** L2, R1, ←, ●, ↑. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim.
• **Más dinero:** L1, R2, →, ■, L3. Ve a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, elige la opción "Dame Pasta". Conseguirás 10000 simoleones.
• **Todas las opciones sociales:** L1, R1, ↓, ✖, L3, R3.

LOS URBZ SIMS EN LA CIUDAD

Durante el juego introduce estas combinaciones, aunque primero tienes que desbloquear al gnomo del primer truco o el resto de los trucos no estarán disponibles.

• **Gnomo tramposo:** ● + L1 + L2 + R2 + R1.
• **Adquirir habilidad:** L1 + R2 + → + ■ + L3.
• **Físico al máximo:** L1 + R1 + ↓ + ✖ + L3.
• **Mente al máximo:** L1 + R1 + ✖ + ● + ↑.
• **Arte al máximo:** L3 + R3 + R1 + R2 + ●.
• **Poder social:** ▲ + R2 + L1 + ✖ + ■.

[M]

MERCENARIOS

Estos códigos tienen que introducirse en el modo PDA FACTIONS, pero no funcionarán hasta que hayas encontrado la cantidad suficiente de Tesoros Nacionales/Proyectos.

• **As de diamantes:** ←,←,→,→,↓,↓,↑,↑.
• **Todos los ítems de la tienda del mercader:** ↓,↓,↓,↓,↑,←,→,→.
• **Skin de Bufford:** ←,←,→,→,↑,↓,↓,↓.
• **Skin del doctor:** ←,←,→,→,↓,↑,↓,↓.
• **1.000.000$:** →,↓,←,↑,↑,←,↓,→.
• **Skin de Han Solo:** ←, ←,→,→,↑,↓,↑,↑.
• **Munición infinita:** →,←,→,→,←,→,←,←.
• **Salud infinita:** ↑,↓,↑,↓,←,→,←,→.
• **Skin de Josef:** ←,←,→,→,↓,↑,↑,↑.
• **NK Elite:** ←,←,→,→,↓,↓,↓,↑.
• **Jugar con una carta de corazones:** ,←,→,→,↑,↓,↓,↑.
• **Jugar con Deck, del escuadrón 52:** ←,←,→,→,↓,↑,↑,↓.
• **Jugar con Indiana Jones:** ←,←,→,→,↑,↑,↓,↓.
• **Jugar con un heavy mafioso:** ←,←,→,→,↓,↑,↓,↑.
• **Jugar con Peng:** ←,←,→,→,↑,↓,↓,←.
• **Jugar con un prisionero:** ←,←,→,→,↓,↓,↓,↓.

[N]

NANO BREAKER

• **Desbloquear minijuego:** Durante el juego pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ● para desbloquear en la parte superior derecha de la pantalla un juego clásico. Eso sí, mientras lo juegas (usando la cruceta o el stick y la ✖ para disparar), tu personaje seguirá moviéndose en pantalla, así que hazlo cuando no haya malos cerca.

NBA LIVE 2005

Introdúcelos en la pantalla de códigos, opción "NBA Live":

• **50.000 puntos:** YISS55CZ0E
• **Zapatillas:** FHM389HU80
• **Huarache 2K4:** VNBA60230T
• **Nike Air infinito:** XVLJD9895V
• **Zoom Generation:** 234SDJF9W4
• **Nike Bg:** 0984ADF90P
• **Elite Shox:** 2388HDFCBJ

[P]

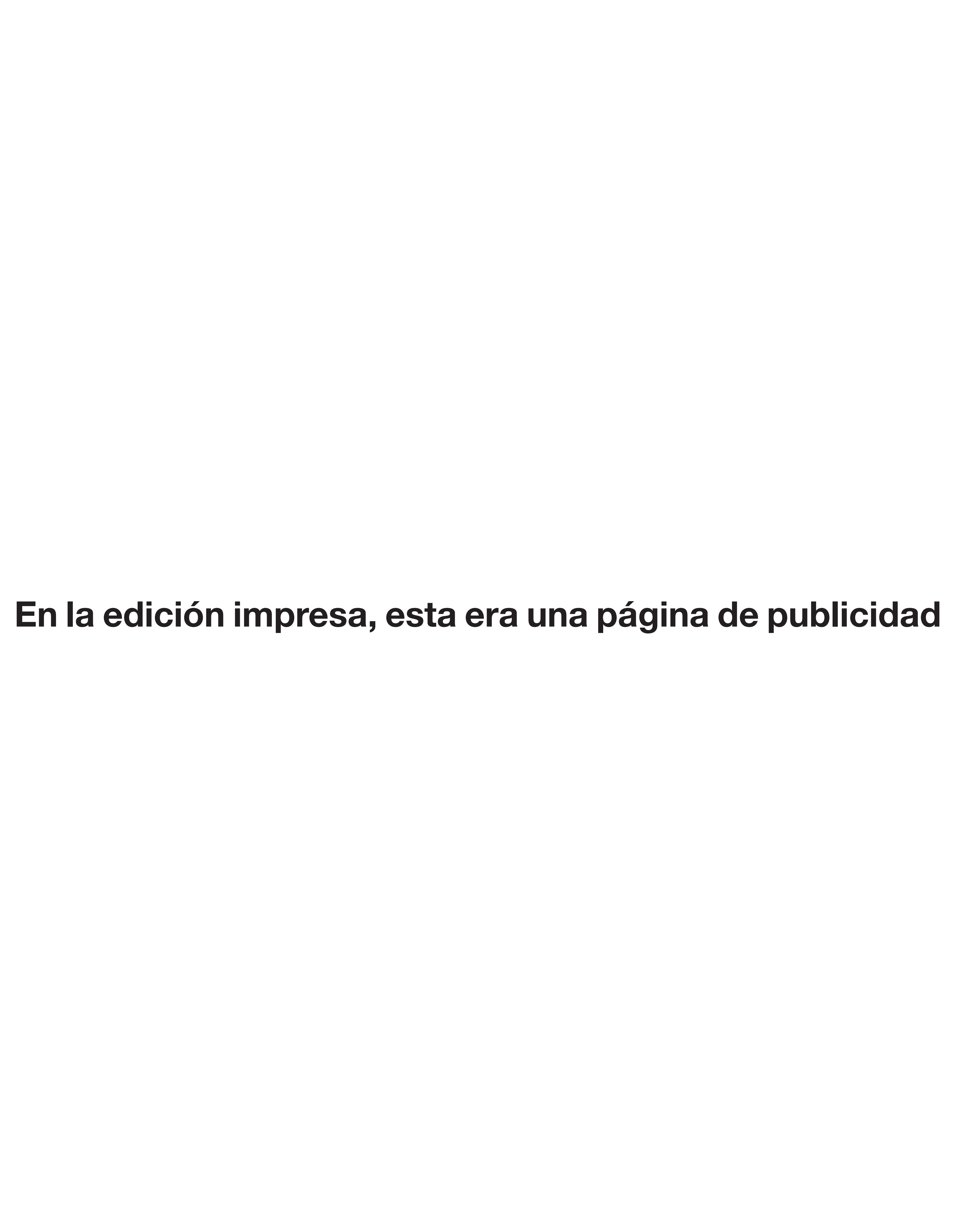
PSI OPS

En el menú principal, ilumina la opción "Contenido Extra" y pulsa **R1** para sacar el teclado. Después introduce cualquiera de estos códigos en función del truco que quieras activar:

• **Todos los poderes:** 537893.
• **Super PSI:** 456456.
• **A prueba de balas:** 548975.
• **Munición infinita:** 978945.
• **Sin cabeza:** 987978.
• **Misiones extra:**
• **Up And Over:** 020615.
• **Pitfall:** 05120926.
• **TK Alley:** 090702.
• **Gear Gauntlet:** 154684.
• **Bottomless Pit:** 154897.
• **Tip The Idol:** 428584.
• **Gnomotron:** 456878.
• **Psi Pool:** 565485.
• **Bouncy Bouncy:** 568789.
• **Aura Pool:** 659785.
• **Panic Room:** 76635766.
• **Gasoline:** 9442662.
• **Stop Lights:** 945678.

MODOS DE JUEGO:

• **Modo Arcade:** 05051979.
• **Modo Cooperativo:** 07041979.
• **Modo Oscuro:** 465486.
• **Modo Supervivencia:** 7734206.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Contra Jospallad en Final Fantasy X-2

Hola playmaníacos. Tengo el *Final Fantasy X-2*, pero no soy capaz de acabar con un monstruo llamado Jospallad, en el Templo de Bevelle. ¿Podéis decirme cómo darle su merecido? Gracias.

✉Sabina Márquez (Cebreros, Ávila)

Si no puedes acabar con él, lo más probable es que no hayas dedicado mucho tiempo a evolucionar a tus personajes, así que deberías luchar un poco más. Pero vamos al grano: coloca a una guerrera en el equipo para que use todos los ataques "Rompe" que tenga: Rompecoraza, Rompemagia, Rompebrazo… Otra debe vestirse de Maga Blanca para contrarrestar los ataques mágicos del enemigo, y la tercera debe usar ataques físicos.

Contra la mujer mutada en Obscure

Hola playmaníacos. Tengo el juego *Obscure* y me he quedado atascado en una zona del anfiteatro en la que sale una enorme mujer deforme. No soy capaz de acabar con ella, ¿cómo lo consigo? Muchas gracias.

✉Ana Bacallado (e-mail)

Lo primero es no dispararla cuando se cubra la cara con la mano, porque en esos momentos no será vulnerable. Acércate a ella arma en mano y, cuando vaya a lanzar su ataque, échate para atrás, usa el destello de tu linterna para desvanecer la oscuridad que rodea su cara, y dispara. De vez en cuando, de su barriga surgirán gusanos, a los que también debes desintegrar con la luz de tu linterna. Sigue con la técnica de acercarte, esquivar, deslumbrar y disparar, y acabarás con ella (Ah, y apréndetela bien, porque aparecerán un par más de estas mujeres en el juego).

Personajes ocultos en Viewtiful Joe

Hola Play2Manía. En el *Viewtiful Joe*, ¿cuántos personajes hay, y qué tengo que hacer para sacarlos? Muchas gracias.

✉Nacho Ruiz (e-mail)

Hay cuatro, y esto es lo que debes hacer para poder jugar con cada uno de ellos:
Alastor: acaba el juego con la dificultad V-Rate.
Capitán Blue: acaba el juego con la dificultad Ultra V-Rate.
Dante: Acaba el juego una vez con cualquier nivel de dificultad.
Sylvia: Supera el juego con la dificultad Adulto.

Fatalities en Mortal Kombat Deadly Alliance

Hola playmaníacos. Ya sé que es un juego un poco antiguo, pero, ¿podrías decirme los Fatalities de tres personajes de Mortal Kombat Deadly Alliance: Shang Tsung, Kenshi y Reptile? Muchas gracias de antemano.

✉Carlos Martín (Barcelona)

Pues claro, aquí tienes tus deseos hechos realidad:
Shang Tsung: ↑, ↓, ↑, ↓, ▲
Kenshi: →, ←, →, ↓, ✖
Reptile: ↑, ↑, ↑, →, ✖

Las cartas del Tarot de Silent Hill 3

Hola Play2Manía. Estoy jugando a *Silent Hill 3*. Necesito la combinación de cartas del tarot para abrir la puerta. ¿Me las podéis decir? Muchas gracias.

✉Raquel Sánchez (Soria)

Como verás, los huecos de la pared están colocados en tres columnas de tres filas cada una. Si juegas en el nivel Normal de dificultad de los puzzles, coloca las cartas así: Ojo de la Noche en la primera fila de la primera columna; Sacerdotisa en la segunda fila de la primera columna; Colgado en la tercera fila de la segunda columna; Luna en la primera fila de la tercera columna; y Loco en la segunda fila de la tercera columna. Para el nivel Difícil el orden cambia: la Sacerdotisa en la primera fila de la primera columna; El Colgado en la tercera fila de la primera columna; el Ojo en la primera fila de la segunda columna; el Loco en la segunda fila de la segunda columna; y la Luna en la segunda fila de la segunda columna.

Contra Eckardt en Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad

Hola, fanáticos de PS2. Estoy enfrentándome al último enemigo de *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*, y no encuentro un táctica eficaz para hacerle morder el polvo. ¿Vosotros la sabéis? Muchas gracias, compañeros.

✉Emilio Salazar (Madrid)

Los primeros ataques que Eckardt te lanza (proyectiles de energía y llamaradas de fuego) son muy fáciles de esquivar saltando o agachándote del todo, así que suponemos que no tienes problemas con ellos. Cuando Eckardt comience a invocar clones, estos avanzarán para unirse en uno solo, así que quítate de su trayectoria. Eckardt aparecerá ahora en el centro de la zona de combate. Espera a que el aura roja a su alrededor se difumine y dispárale sin piedad, a la vez que esquivas sus ataques. Cuando caiga, acércate y clávale uno de los fragmentos del orbe. Repite esta técnica tres veces y acabarás con él para siempre… pero cuidado, que el juego aún no ha terminado…

[S]

SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO

• Coger el gadget de Tom:
Pausa el juego durante una partida y pulsa: ←, ←, ↓, →, ←, →.
• Acelerar tiempo:
Pulsa Start y pulsa: ↓, ↓, ↑, ↓, →, ←. Después, esta opción estará disponible cuando pulses Select.
• Coger gadgets de la caja fuerte:
Consigue todas las botellas del Episodio indicado y después introduce el código que te damos en la caja fuerte del nivel correspondiente.
• Episodio 1: 231 en la caja fuerte de la misión "Bug Dimitri's Office".
• Episodio 2: 857 en la caja fuerte de la misión "Boardroom Brawl".
• Episodio 3: 386 en la caja fuerte de la misión "Water Bug Run".
• Episodio 4: 248 en la caja fuerte de la misión "Train Hack".
• Episodio 5: 969 en la caja fuerte de la misión "Stealing Voices".
• Episodio 6: 129 en la caja fuerte de la misión "Cabin Crimes" .
• Episodio 7: 583 en la caja fuerte de la misión "Laser Redirection" .
• Episodio 8: 725 en la caja fuerte de la misión "Murray/Sly Tag".

STAR WARS BATTLEFRONT

• Desbloquear todos los planetas desde el principio:
Ve a Campañas Históricas en el modo de un jugador. Selecciona la Era en la que quieras jugar y pasarás a la pantalla de selección de Planetas. Introduce la siguiente combinación:
■, ●, ■, ●.
Ahora podrás moverte de izquierda a derecha a través de todos los planetas de la campaña.
• Tener el tamaño de un Ewok:
Introduce "Jub Jub" como nombre al crear un perfil. Esto hará que tus personajes sean pequeños cuando juegues.

THE GETAWAY BLACK MONDAY

Estos trucos han de introducirse durante el vídeo del principio, pero antes de que aparezca el menú principal.
Si lo haces bien, verás que las bandas negras de arriba y abajo se vuelven verdes un momento.
• Doble de salud:
↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓.
• Munición infinita:
↑, ↓, ←, →, ▲, ↑, ↓, ←, →, ■.

THE PUNISHER

Para activar los trucos termina los niveles indicados con medalla de oro:
• **Muertes locas:** Bar Lucky.
• **Un disparo mata:** Isla Ryker.
• **Munición infinita:** Pier 74 revisitado.
• **Sin necesidad de recargar:** Torres Stark.
• **Invencible:** medalla de oro en todos los niveles del juego.
• **Activar trucos:**
Empieza una partida y crea un perfil con el nombre "V PIRATE" (dejando el espacio). De esta forma tendrás acceso a todas las portadas de los cómics, las retrospectivas, las películas, etc en la sección de "Extras". Si vas a la opción "Trucos" podrás activar todos los que tiene el juego, pero eso sí, si activas el de inmunidad no te dejarán completar ningún nivel, así que tú mismo...

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principal, ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce estos trucos:
• **Coches más rápidos:** ■, ■, ■, ■.
• **Todos los coches:** ✖, ●, ✖, ●.

TONY HAWK´S UNDERGROUND 2

• Códigos:
Introduce estos códigos en el menú de trucos:
• Straightedge: balanceo infinito.
• Sellout: Nigel Beaverhousen.
• Oldskool: desbloqueas a Natas Kaarribaas.
• 4-wheeler: desbloqueas a Paulie.
• Personajes desbloqueables:
• Ben Franklin: dentro del edificio con dos estatuas de Boston, en el modo Historia.
• Bull Fighter: rompe la jaula del toro en Barcelona.
• Graffiti Tagger: sube por la fachada del edificio amarillo en Berlín.
• Jesse James: completa el modo Clásico en dificultad Sick.
• Jester: descubre su escondrijo en Nueva Orleans en el modo Historia.
• Phil Margera: completa el modo Historia en dificultad Fácil.
• Tony Hawk original: completa el modo Clásico en dificultad Normal.

[T]

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

Introduce cualquiera de los siguientes códigos durante la película de Créditos:
• Modo invencible:
● + R2 + R1.
• Actualizaciones: ● + ▲ + L1.
• Desbloquear niveles:
● + R2 + ▲.

TRANSFORMERS

• Códigos para los Autobots:
Introduce estos códigos en el cuartel general de los Autobots:
• Powerlink infinito:
↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.
• Super rayo tractor:
L2, L2, ■, ●, ■, R1, R1, R2.
• Un disparo es suficiente:
Pausa el juego y pulsa:
■, ●, ■, ●, L1, L1, L2, L1.
• Modo Turbo:
L1, R2, R2, ■, ■, ■, ■, L1.
• Todos los minicons:
L1, L2, ●, ●, ■, ●, L2, L1.
• Invencible:
Pausa el juego y pulsa:
R1, ●, ●, R1, R2, L1, L1, L2.
• Todos los extras:
Desde el menú principal, selecciona "Extras" e introduce este código:
■, ■, ●, ■, ■, ●, L1, L2.

TRUE CRIME

Pausa e introduce estos trucos:
• Subidas de nivel de conducción:
←, →, ←, →, ✖.
• Movimientos de pelea:
↑, ↓, ↑, ↓, ✖.
• **Localización:** ✖, ✖, ■, ▲.

[V]

VAN HELSING

• Desbloquear películas:
Introduce los códigos durante el juego y podrás acceder desde la Galería del menú principal a las películas.
• Película Bonus 1:
↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, →, →, L1, L3, R3, R1.
• Película Bonus 2:
↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, R1, R2, R3.
• Película Bonus 3:
L1, L2, R2, R1, R2, L2, L1, ↑, ↑, ↓, ↓, Select.
• Película Bonus 4:
Select, L3, R3, Select, R3, L3, Select, ←, ←, ↑, →, →.
• Película Bonus 5:
L2, R2, L1, R1, Select, Select, L1, L1, R2, R2, L3, R3.
• Película Bonus 6:
R2, R1, R2, R1, L1, L2, L1, L2, ←, →, Select, Select.
• Película Bonus 7: L3, ←, R3, →, L2, ↑, R2, ↓, L1, ←, R1, →.
• **Munición infinita:** completa el juego con la dificultad "Difícil".
• **Ropas poderosas:** completa el juego con cualquier dificultad y sin perder el sombrero nunca.



WORMS BLAST

• Desbloquear nuevos personajes:
Para desbloquear a Fletcher, Rocky y Superfrog, ve la pantalla de inicio, manten L1 y pulsa después:
↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.
• Desbloquear todos los modos de Torneo:
Para desbloquearlos, ve a la pantalla de inicio, mantén L2 y pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.





LEISURE SUIT LARRY

MAGNA CUM LAUDE



Para ser el ligón número 1 del campus vas a necesitar algo de ayuda. Y es que Larry no es un Adonis precisamente... Pero no te preocupes, en esta guía vamos a explicarte dónde encontrar tus ligues, que tienes que hacer para camelarte a las chicas y cómo defenderte ante los surrealistas minijuegos a los que tendrás que enfrentarte.

Los 16 ligues



1ª fase del programa "sementales"



1. Sally Mae Granja

LOCALIZACIÓN:
En la zona de descanso de la residencia de los universitarios.

PASOS:
1- Acércate a ella para iniciar una conversación **(ver minijuego A)**.
2- Ve a la mesa que hay junto a Sally y prepara un cóctel **(ver minijuego B)**.
3- Regresa para conversar de nuevo con ella **(ver minijuego A)**.

CONSEJOS
- **No te acerques a los panales de abejas de los árboles ni al ojo de la primera planta de la hermandad.**

4- Enciende la radio que hay en la mesa donde has hecho el cóctel y disponte a bailar **(ver minijuego E)**.
5- Ya casi está en el bote, ahora acércate a ella para hablar un poco más.
6- Para rematar el ligue juega al duro **(ver minijuego C)**.





2. Ione

LOCALIZACIÓN:
No te será difícil encontrarla. Te espera en la primera planta de la biblioteca, sentada en una mesa.

PASOS:
1- Rompe el hielo con una conversación **(ver minijuego A)**.
2- Ve al barrio griego donde deambula un vagabundo (el comisario) y baila con él **(ver minijuego E)**.
3- Ve a la residencia, sube a la primera planta y entra en la habitación de Ione (la de las bombillas en el marco) para hablar con ella.
4- Juega al duro **(ver minijuego C)**.
5- Regresa a la habitación de Ione para terminar de camelártela con otra de esas conversaciones que ya empiezas a dominar **(ver minijuego A)**.
6- No seas tacaño y gástate 5 $ para maquillarla **(ver minijuego B)**.



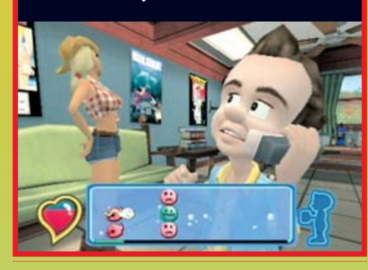


MINIJUEGO

CONVERSACIÓN **A**

Para conquistar a las chicas del campus, la mejor arma de Larry es su labia. Mueve el espermatozoide para que pase por las caretas verdes y esquive todos los obstáculos que pueden hacer que Larry diga tonterías o haga cosas que no debe, provocando que el corazón medidor de encanto se vacíe. En una conversación te puedes encontrar:

- **Caretas y corazones verdes:** suben el encanto.
- **Caretas rojas:** bajan el encanto.
- Jarras de cervezas y copas: emborrachan dificultando el movimiento del espermatozoide.
- **Hielo:** congelan el movimiento del espermatozoide durante un par de segundos.
- **Tazas de café:** bajan la borrachera mejorando el movimiento del espermatozoide.
- **Bombas**: hacen desaparecer las caretas rojas.



CONSEJOS
- **Comienza cada ligue con la moral al máximo y con la vejiga vacía.**
- **No orines cuando tu estima esté baja.**

MINIJUEGO

CÓCKTELES / MAQUILLA / AZOTA **B**

Para superar estas pruebas tan sólo debes pulsar los botones del pad según aparezcan en la pantalla. Tienes que ser rápido y pulsar antes de que desaparezcan. Coge el dinero si puedes.





3. Analisa

LOCALIZACIÓN:
En el jardín de la hermandad del barrio griego está tu próximo objetivo "made in Italia".

PASOS:
1- Inicia el ligue con una conversación en el jardín **(ver minijuego A)**.
2- Juega al duro con ella **(ver minijuego C)**.
3- Para seguir hablando con ella necesitas entrar en la hermandad pagando 10$ al "gorilón" de la entrada. A rascarse el bolsillo toca.

CONSEJOS
• Consigue pasta para comprar ítems que te ayuden a superar las pruebas.

4- Juega a la cama elástica **(ver minijuego E)**.
5- Inicia la última conversación junto a las camas elásticas del campus.
6- Prepárate para escaquearte de los matones del padre de Analisa. En 50 segundos recoge las 10 llaves distribuidas por el campus y escapa por la puerta de la residencia **(ver minijuego D)**.





MINIJUEGO C
Juego del duro
• Un juego bastante sencillo de ganar si le coges el truco en los primeros lanzamientos.
• Para que la moneda entre en el vaso y obligues a beber a tu ligue, mueve rápidamente atrás y adelante el stick izquierdo.
• Comienza este juego totalmente sobrio para no partir con desventaja.



2ª fase del programa "Sementales"





4. Zanna

LOCALIZACIÓN:
En el distrito griego, junto al porche de la residencia femenina.

PASOS:
1- Rompe el hielo con una conversación **(ver juego A)**.
2- Escápate de los agentes de inmigración recogiendo los 30 pasaportes esparcidos por el barrio griego. Cuando los tengas todos, sal por el túnel que da al campus **(ver minijuego D)**.
3- Zanna te espera en el porche de la residencia femenina del barrio griego para otra conversación **(ver minijuego A)**.
4- Para dar el siguiente paso, hazte con 5$ para jugar al duro **(ver minijuego C)**.
5- Ve al estudiante que hay frente a la hermandad, cómprate la ropa elegante por 15$ y entra en la residencia femenina para hablar con Zanna.
6- Para terminar, juega a la cama elástica **(ver minijuego E)**.

CONSEJOS
• Si un juego te resulta imposible de ganar, emplea los bonificadores para superarlo tras repetirlo varias veces.

MINIJUEGO D
Escaqueo / Hazañas borracho
• Coge todos los objetos esparcidos por la calle en el tiempo previsto y sin que tus perseguidores te pillen.
• Las bolsas de gusanitos te servirán para entretener a tus perseguidores. Los relojes escondidos por la calle ampliarán el tiempo de la prueba.
• Cuando tengas los objetos busca la salida.



CONSEJOS
• Vende las fotos a los universitarios para ganar algo de pasta.

MINIJUEGO E
Bailes / Cama elastica
• Sigue la coreografía de las chicas pulsando los botones en el momento en el que la orden pase por el círculo.
• Intenta hacerlo muy bien en los últimos movimientos para que el indicador de encanto (corazón) esté al máximo.



5. Harriet

LOCALIZACIÓN:
No te costará mucho encontrarla: es la chica que está junto a la estatua del toro en el campus tocando la flauta.

PASOS:
1- Inicia el ligue con una conversación **(ver minijuego A).**
2- Juega al calientamanos con ella. Cuando le toque golpear, aparta las manos cuando le tiemblen los brazos para esquivar su ataque **(ver minijuego F).**
3- Tras "calentarla" un poco, ve al barrio pijo y entra en la discoteca para hablar con ella.
4- Anima a los 10 estudiantes del campus con los gritos de guerra que te enseñe Harriet **(ver minijuego G).**
5- Golpea cariñosamente el culete de Harriet pulsando los botones según vayan apareciendo en pantalla **(ver juego B).**

Consejos
• Completa los juegos de forma perfecta para obtener los bonificadores.



Minijuego
Calientamanos F

• Este sencillo juego infantil requiere buenos reflejos.
• Cuando te toque golpear, aumenta la fuerza del manotazo pulsando rápidamente ●.
• Aunque el éxito de tu ataque sea cuestión del azar, podrás esquivar los manotazos observando los movimientos previos a su golpe.



Minijuego
Animación G

• Larry tiene que llamar la atención de los estudiantes en poco tiempo.
• Acércate al animador para que te enseñe qué movimientos o frases debes decir y busca rápidamente a los estudiantes para repetirlo.
• Busca los relojes que ampliarán el tiempo e intenta animar a varios universitarios a la vez colocándote entre ellos.



6. Luba

LOCALIZACIÓN:
Junto a la barra de la discoteca del barrio pijo.

PASOS:
1- Para hablar por primera vez con ella debes tomarte un par de cervezas antes. El camarero de la disco te las servirá por un par de pavos.
2- Sal de la disco y regresa al campus. Junto a las camas elásticas está Luba esperándote para saltar. **(Ver minijuego E).**
3- Regresa a la disco para hablar con ella (recuerda que debes estar un poco bebido antes de iniciar la conversación).
4- En la barra de la disco hay un montón de botellas. Acércate para hacer un buen cóctel que la conquiste **(ver minijuego B).**
5- Ya falta poco… juega al duro **(ver minijuego C).**
6- Machote, remata la faena con una conversación brillante **(ver minijuego A).**

Consejos
• Ojea (pulsa ✖ continuamente) todos los rincones del campus. Encontrarás mucho dinero y bonificadores.



3ª fase del programa "Sementales"

7. Beatrice

LOCALIZACIÓN:
En el despacho del laboratorio de la planta baja de la biblioteca.

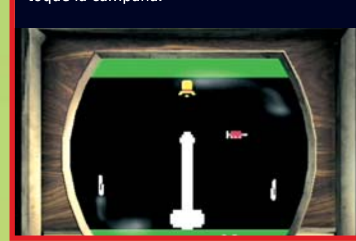
PASOS:
1- Antes de acceder al laboratorio, cómprale al bibliotecario el traje de cibernita por 10$.
2- Inicia tu conquista con una conversación **(ver minijuego A).**
3- Sal del despacho y ve al laboratorio principal. Acércate a la puerta para dar de comer a los monos **(ver minijuego I).**
4- Regresa al despacho del laboratorio para jugar al duro con el mono **(ver minijuego C).** En esta ocasión para acertar debes mover un poco la mano a la derecha.
5- Tras la partida tendrás dos conversaciones seguidas con el mono. Sí, en este juego todo es posible **(ver minijuego A).**
6- Para terminar, juega al pajillero **(ver minijuego B).**



Consejos
• No te gastes el dinero en los consejos del tío Larry, no merecen la pena.

Minijuego
Juego del pajillero H

• Sólo tienes que hacer que la bola rebote varias veces en los palos que hay a ambos lados de la pantalla.
• Para ayudarte tendrás distinto ítems, como la inyección de color rojo que ampliará el tamaño de los palos temporalmente.
• La partida termina cuando la "picha" toque la campana.





8. Charlotte

LOCALIZACIÓN:
Charlotte aguarda con un megáfono en el campus.
NOTA: Antes de acercarte a ella tienes que haber ligado previamente con Beatrice.

PASOS:
1- Acércate a ella para cambiar impresiones sobre el maltrato animal **(ver minijuego A).**
2- Ayúdala en su causa y reparte panfletos a los universitarios **(ver minijuego I).**
3- Inicia una segunda conversación **(ver juego A).**
4- Para seguir con el ligue necesitas 10$ para pintar la estatua del toro. El sistema ya le conoces: pulsando los botones en el momento preciso.
5- Regresa a la mesa del campus para hablar de nuevo con la chavala. Está deseando tener una buena charla.
6- Acércate al mono para empezar un juego de escaqueo **(ver minijuego D).** Recoge en 70 segundos las 35 llaves del barrio pijo y sal por la puerta dorada que da al campus.

Minijuego I
Reparte panfletos / comida / copas

Distribuye rápidamente los objetos que tengas que repartir entre los estudiantes (o monos) que aparezcan por cualquiera de las cuatro filas. Hazlo rápido para evitar que lleguen hasta la mesa pero con cuidado, ya que no puedes desperdiciar ningún panfleto, alimento o copa. Por si fuera poco, también tendrás que agarrar los que te devuelvan y esquivar los objetos contundentes que te lancen. Para facilitar la tarea, introdúcete en las filas para recoger rápidamente los objetos devueltos y de paso hacerte con algo de dinero.



9. Estela (Bilzabra)

LOCALIZACIÓN:
entra en el supermercado (Plaid mart) del barrio chungo. ¡No te confundas con Sweet Lou, es la del vestido azul!

PASOS:
1- Antes de acercarte a ella para hablar, compra el traje de pijo en la máquina expendedora del barrio pijo.
2- Para entrar en el bar Espartaco del barrio chungo debes convencer al "gorilón" de la puerta. Pulsa los botones en el momento preciso.
3- Entra en el bar Espartaco y busca entre las mesas a Estela. Necesitas 10$ para seguir el ligue y hablar con ella.
4- Ve al barrio pijo (ataja por la alcantarilla) y entra en la clase de la galería de arte. Retrátala 6 veces con una perspectiva amplia y consigue 160 puntos **(ver minijuego J).**
5- Ya falta poco… habla con ella **(ver minijuego A).**
6- Demuestra tu sensualidad con unas cuantas "posturitas" pulsando los botones según aparezcan.











4ª fase del programa "Sementales"



10. Sara (Tilly)

LOCALIZACIÓN:
La encontrarás en el jardín del barrio griego, ¡no la hagas esperar!

PASOS:
1- Para hablar con ella debes vestir con el traje elegante, la corbata, el clavel, el bigote de pega y el sombrero (cómpraselo al universitario que hay frente a ella).
2- Entra en la hermandad masculina. Dispones de 100 segundos para hacer 6 fotos al musculitos de la planta superior **(ver minijuego J).**
3- Ve al despacho de Sara situado dentro de la residencia femenina con la moral por las nubes para hablar con ella **(ver minijuego A).**
4- Ve al barrio pijo donde te espera Tilly. Dispones de 80 segundos para mear sobre 11 cuadros de la galería y escapar sin que te coja el artista.

Consejos
• Practica los juegos del campus para ganar dinero y motivación.

Rellena la vejiga bebiendo agua de las botellas.
5- Relájate con otra conversación.
6- Regresa al barrio chungo para terminar tu ligue con un juego de escaqueo **(ver minijuego D).**
Coge las 25 piezas en 70 segundos esquivando a los guardias y escápate por la alcantarilla.

Minijuego J
Fotos

• En las sesiones de fotos debes sacar 6 instantáneas de calidad.
• Para ello, dispara cuando la modelo adopte una postura sexy usando el zoom para que el encuadre sea el mejor posible.
• Para orientarte sobre la calidad de la foto, fíjate en las luces de la parte superior del objetivo.





11. Koko

LOCALIZACIÓN:
En el barrio pijo verás un mimo rodeado de gente. Ahí encontrarás a tu chavala: ¡a por ella!

PASOS:
1- Acércate a la chica para hablar **(ver minijuego A).**
2- Impresiona a 12 transeúntes con los movimientos que te enseñe Koko **(ver minijuego G).**
3- Entra en la galería de arte y acércate a la barra para hablar con ella.
4- Para conseguir los 300 puntos que necesitas en la sesión de fotos, retrátala cuando haga posturas con una perspectiva en la que entre perfectamente el cuadro que hay tras ella **(ver minijuego J).**
5- Ve a la clase de la galería de arte y paga 5$ para comprar las pinturas que necesitas para pintar un retrato de Koko. Ya sabes cómo va: pulsa los botones según aparezcan.
6- Acércate ella para rematar el ligue con una conversación.





12. Ione Lesbiana

LOCALIZACIÓN:
Para entrar en el bar Espartaco del barrio chungo e intentar ligarte a Ione por segunda vez debes haberlo hecho antes con Charlotte. También necesitas ponerte guapo con el traje molón que encontrarás en la máquina expendedora del barrio chungo.

PASOS:
1- Acércate al barman del bar Espartaco para repartir copas **(ver minijuego I).**
2- Habla con él para intentar solucionar el enfado de Ione.
3- Para iniciar una conversación realmente increíble, habla de nuevo con el barman.
4- Tras el temazo ya puedes acercarte a Ione. Para demostrarla que has cambiado baila con Helmut **(ver minijuego E).**
5- Acércate a Ione y habla con ella.
6- Como colofón al ligue más surrealista de Larry, corre desnudo entre los clientes del bar sin que Helmut te pille.





5ª fase del programa "Sementales"

13. Barbara Jo

LOCALIZACIÓN:
Nada más entrar en la residencia femenina la verás a la izquierda. Antes de hablar con ella, acércate a la biblioteca para comprar todos los complementos del traje pijo.

PASOS:
1- Rompe el hielo con una conversación **(ver minijuego A).**
2- A Bárbara le encantan las camas… elásticas. Demuéstrala que eres el mejor **(ver minijuego E).**
3- Habla con ella, ve a la habitación de Larry y usa el teléfono para otra conversación.
4- Regresa a la residencia femenina con 15$. Con ellos podrás participar en un divertido concurso de camisetas mojadas que alegrará tu vista **(ver minijuego K).**
5- Regresa a la residencia femenina para otra conversación.
6- Para terminar con tu ligue, juega al duro previo pago de 15$ **(ver minijuego C).**

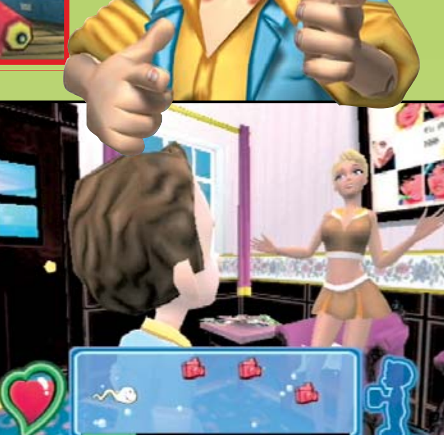
Minijuego

Camisetas mojadas — K

Un juego tan sencillo como sexy donde tienes que disparar con la pistola de agua a las camisetas de las estudiantes.

- No desperdicies agua porque es limitada y aprieta el gatillo durante un par de segundos cuando separen los brazos del cuerpo.









14. Morgan

LOCALIZACIÓN:
Te espera ansiosa en la última planta de la biblioteca.

PASOS:
1- Nada más acercarte te pedirá un cóctel. Baja a la cafetera de la biblioteca y paga 15$ para mezclar bebidas **(ver minijuego B).**
Ten mucha pasta en los bolsillos, ya que la prueba es muy complicada y tendrás que repetirla varias veces hasta que puedas bajar la dificultad.
2- Para iniciar una conversación con este bombón tendrás que disfrazarte de cibernita con todos sus complementos pagando al bibliotecario.
3- Sigue el ligue con otra conversación **(ver minijuego A).**
4- Juega al calientamanos. Cuando ella mueva las manos aparta las tuyas dos veces seguidas para esquivarla **(ver juego F).**
5- Ya falta poco… otra conversación.
6- Demuestra tu hombría a 16 chicas del campus paseando desnudo. Corre para que no te den caza los maromos que hay junto a ellas.







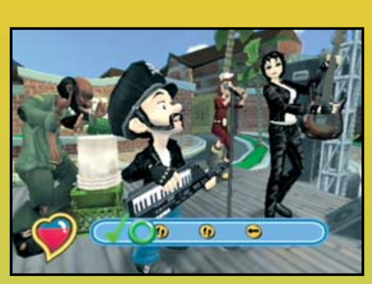
15. Susi

LOCALIZACIÓN:
Para acceder a la zona vip de la discoteca del barrio pijo, tendrás que superar previamente dos pruebas y hacerte con todos los complementos del traje molón. Lo encontrarás en la máquina expendedora del barrio chungo.

PASOS:
1- Habla con el "gorila" de la sala vip, ve al Tetas City del barrio chungo y habla con su hermano Julius para iniciar la primera prueba.
Antes de entrar en el bar Espartaco y fotografiar "el paquete" del stripper **(ver minijuego J)**, coge el superobjetivo de la cámara rompiendo todos los focos del escenario del campus.
2- Regresa a la discoteca y acércate a Lucius para descubrir la contraseña.
3- Una vez dentro de la zona vip y vestido adecuadamente habla con Susi.
4- Reparte panfletos para que los estudiantes acudan al concierto **(ver minijuego I).**
5- Regresa a la entrada de la discoteca para habla de nuevo con ella.
6- Demuestra lo que sabes hacer con la guitarra. Tranquilo, el sistema es el mismo que cuando bailas **(ver minijuego E).**
7- Intenta camelarte a esta rockera con otra conversación brillante.
8- Para terminar, golpea cariñosamente su culete **(ver juego B).** Es difícil, así que repítelo hasta que sea más fácil.







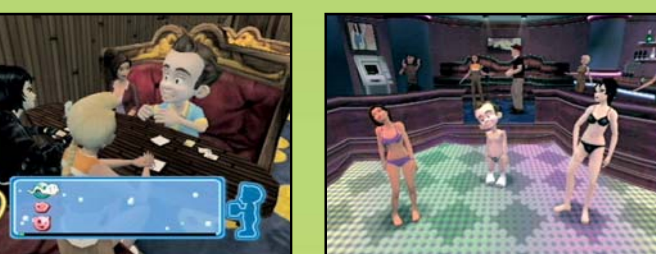
Fase final programa "sementales"

Regresa al escenario y habla con Uma. ¡Ya lo has conseguido, eres el elegido para el concurso "sementales"!
1- Demuestra quién eres en una primera prueba donde tendrás que conversar con Susi, Morgana y Bárbara Jo a la vez **(ver juego A).**
2- Cuando la superes, elimina a una de las tres chicas para pasar a la última prueba donde tendrás que bailar con las dos finalistas **(ver juego C).**
3- Cuando demuestres que eres mejor bailarín que John Travolta en "Fiebre del Sábado Noche", elimina a otra chica para decidir con quién te quedas.

4- Tras los créditos, acércate al escenario para hablar por última vez con Uma.

NOTA: Como recompensa por ser el mejor ligón del campus, podrás mirar por el agujero que hay en la fachada de la hermandad femenina…

Si deseas ver los finales de las otras dos chicas que descartaste en la fase final del programa, encuentra todas las hadas del porno y compra los vídeos en el callejón del campus.







Extras y secretos



Encuentra las 10 hadas del porno



Descubre a las 10 hadas del porno para obtener consejos, bonificadores y algunos ítems de utilidad. Además, cuando hables con todas podrás comprar varios extras en el callejón de campus.

1. En el callejón del barrio griego situado junto a la residencia femenina.
Recompensa: bonificadores.

2. Detrás del supermercado del barrio chungo. **Recompensa:** brazo del batería de Dep Leffar.

3. Rincón próximo a los apartamentos del barrio chungo.
Recompensa: nota con el teléfono de Lillie.

4. En la puerta de la habitación? de la residencia femenina.
Recompensa: bonificadores.

5. Junto a un cuadro de la primera planta de la galería de arte.
Recompensa: bonificadores.

6. En la clase de la galería de arte.
Recompensa: bonificadores.

7. Próximo al tren del barrio pijo (entre los arbustos).
Recompensa: bonificadores.

8. Junto al escenario de la sala vip de la discoteca.
Recompensa: bonificadores.

9. Callejón del campus.
Recompensa: bonificadores.

10. Frente a la estantería de revistas de la biblioteca.
Recompensa: alas de Helmes.







Pruebas alternativas

1. Habla por primera vez con el hada del porno: encontrarás al ángel guardián de Larry en el callejón del barrio griego que hay junto a la hermandad femenina. Pulsa ✖ para llamarlo.

2. Sweet Lou: junto al supermercado del barrio chungo encontrarás al comisario (vagabundo). Si hablas con él te pedirá que le hagas una sesión de fotos a la dueña del supermercado: Sweet Lou. Haz especial hincapié en retratar su trasero.

3. Las chicas del Moscatelli: a partir de la 3ª fase del programa podrás hablar con el chulo del barrio chungo. Tendrás que convencer a todas las chicas de la zona para que trabajen para él.

4. Ayuda a Russel: Ayuda a otro friki como Larry a que tenga éxito con las mujeres con un cambio de look. Te espera en los pasillos de la residencia de estudiantes a partir de la 5ª fase del programa.





5. Pruebas de la hermandad HOZ: Para participar en estas pruebas entra en la hermandad masculina y habla con uno de los chavales del salón. Para participar en las pruebas de admisión debes pagar 10$ y superar las fases del concurso de televisión. Las pruebas a las que te someterán son:

- Cama elástica.
- Preparar cócteles.
- Habla con 10 chicas del barrio griego sin que te oigan los chicos.

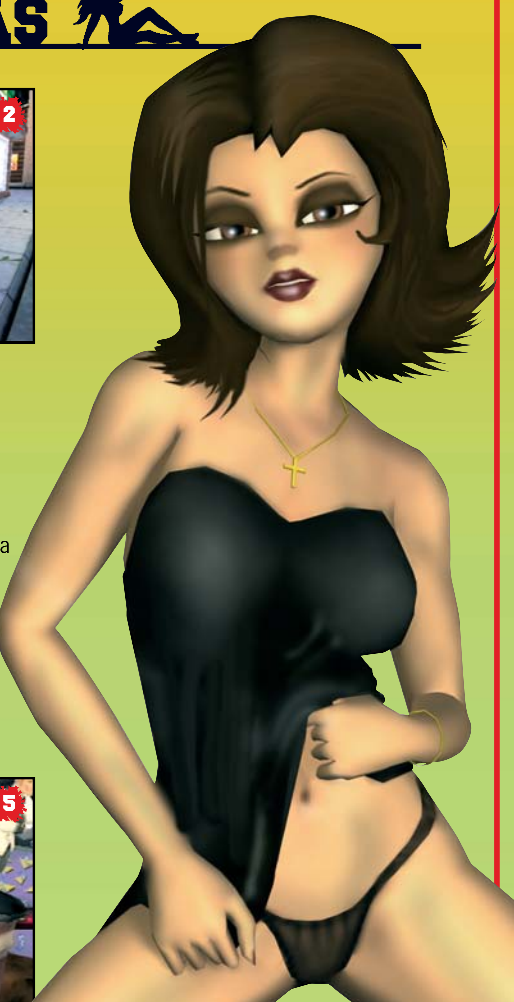
6. Coge 30 bragas de la residencia femenina sin que te cojan las chicas.

7. Corre desnudo por el barrio griego cogiendo relojes y pasando entre las chicas sin que sus amigos te pillen.







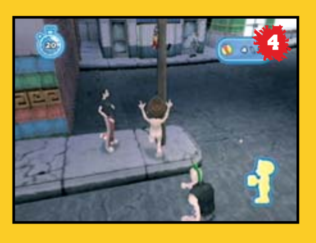




LO QUE TE QUEDA POR ENCONTRAR...








JUEGOS LIBRES

Para ganar dinero, subir la estima o simplemente entretenerte (nunca ganarás bonificadores), tendrás distintas zonas donde practicar los juegos universitarios. Domínalos para conseguir que Larry sea un auténtico gigoló.

HABITACIÓN DE LARRY
- Juego del pajillero de la T.V.

CLASE DE ARTE
- Sesión de fotos sexy a Estela.

PASILLOS RESIDENCIA
- Mezcla de bebidas.
- Baile activando la radio.

BAR MARIJUANA 2
- Juega al duro contra Estela (barra del bar). (1)
- Juego de las camisetas mojadas.(2)
- Hazañas de borracho

LABORATORIO
- Comedero de los monos.
- Juego del duro con el mono Leopoldo.

CAMPUS
- Camas elásticas.
- Repartir panfletos sobre animales (junto a Charlotte).
- Animación de pichichi (máquina expendedora).
- Hazañas de borracho emborrachándote con el universitario.

RESIDENCIA FEMENINA
- Cama elástica (en la puerta del patio).
- Juego de recogida de bragas en la habitación de Nelly.

PUB ESPARTACO (3)
- Hazañas de borracho.
- Fiesta de baile.
- Cócteles.

SUPERMERCADO PLAID MART
- Promociones Plaid Mart (animación).

DISCOTECA TETAS CITY
- Foto de Stripper.
- Azotes al desnudo.

LIBRERÍA
- Calienta manos universitario (librero).

BARRIO GRIEGO
- Juego del duro en la mesa.
- Hazañas de borracho emborrachándote en la máquina expendedora.

BARRIO CHUNGO
- Juego del pajillero en la figura del pirata.
- Juego del pajillero hablando con el zorrón.
- Hazañas de borracho: emborráchate en la máquina expendedora para pasear desnudo. (4)

DISCOTECA
- Concurso de baile.
- El duro rebelde.
- El duro salvaje.
- Hazañas de borracho.

BARRIO PIJO
- Hazaña de borracho.
- Haciendo el mimo.

CASA DE LA HERMANDAD
- Hazaña de borracho.

ZONA VIP DE LA DISCOTECA
- Hazaña de borracho.
- Azotes con la rebelde.

ITEMS

DISCO DE BAILE (5)
- **Localización:** máquina de los pasillos de la residencia.
- **Ayuda para juego:** baile.

FRASCO DE LOCIÓN
- **Localización:** estudiante del barrio griego.
- **Ayuda para juego:** pajillero.

DIPLOMA DE BARMAN
- **Localización:** bibliotecario.
- **Ayuda para juego:** repartir.

ZAPATOS CON MUELLES
- **Localización:** máquina de la entrada de la biblioteca.
- **Ayuda para juego:** camas elásticas.

GUANTES
- **Localización:** máquina de la entrada de la biblioteca.
- **Ayuda para juego:** calientamanos.

KIT DE MAQUILLAJE
- **Localización:** máquina del barrio pijo.
- **Ayuda para juego:** maquillaje.

OBJETIVO DE CÁMARA
- **Localización:** rompe todos los objetivos del escenario del programa.
- **Ayuda para juego:** fotos.

CAJA INVISIBLE
- **Localización:** máquina del barrio chungo.
- **Ayuda para juego:** mimo.

MINIRRODILLO DE PINTAR
- **Localización:** marijuana 2.
- **Ayuda para juego:** vandalismo y arte.

VIDEO DE ACTUACIÓN
- **Localización:** bar Espartaco.
- **Ayuda para juego:** actuación.

MUÑECO DE FELPA DE PICHIRRI
- **Localización:** bar Espartaco.
- **Ayuda para juego:** animación pichirri.

ACEITE INFANTIL
- **Localización:** supermercado barrio chungo.
- **Ayuda para juego:** correr desnudo.

PISTOLA DE AGUA
- **Localización:** supermercado barrio chungo.
- **Ayuda para juego:** camisetas mojadas.

PALA DE AZOTAR
- **Localización:** supermercado barrio chungo.
- **Ayuda para juego:** azotes.

MONEDA CANADIENSE
- **Localización:** hermandad.
- **Ayuda para juego:** duro.

CORTAUÑAS
- **Localización:** habitación de Ione.
- **Ayuda para juego:** saludo.

DIPLOMA DE BARMAN
- **Localización:** bibliotecario.
- **Ayuda para juego:** repartir.

BRAZO DE DEP LEFFAR (6)
- **Localización:** descubre hada del porno en el callejón trasero del barrio chungo.
- **Ayuda para juego:** rock and roll.

TELÉFONO DE LILLIE
- **Localización:** descubre el hada del porno del barrio chungo.
- **Ayuda para juego:** rabieta.

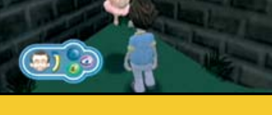
ALAS DE HERMES
- **Localización:** descubre hada del porno de la biblioteca.
- **Ayuda para juego:** escaqueo.

TRAJES

TRAJE ELEGANTE
- **Complementos:** Corbata formal, clavel, sombrero y bigote de pega.
- **Localización:** estudiante del barrio griego y discoteca.

TRAJE DE CIBERNITA (7)
- **Complementos:** Pajarita, jersey para los hombros, reloj calculadora, protector de bolsillos y gafas de culo de vaso.
- **Localización:** bibliotecario.

TRAJE DE PIJO
- **Localización:** máquina del barrio pijo.
- **Complementos:** Busca, reloj caro, visera y jersey.
- **Localización:** bibliotecario y supermercado.

TRAJE MOLÓN
- **Complementos:** Guantes molones, cadena de bolsillo, supervigotazo, sombrero de impresión.
- **Localización:** máquina del barrio chungo y bares Marijuana 2 y Espartaco.

TRAJE DE MIMO
Disponible tras superar el ligue de Koko.

TRAJE DE PICHIRRI
Disponible tras superar el ligue de Harriet.

LOS EXTRAS

SANTI (PUNKI) EN LA CAFETERÍA DE LA BIBLIOTECA
- Sally granja al desnudo.
- Analisa al desnudo.
- Analisa al desnudo 2.
- Imágenes adicionales 1.
- Pantallas de carga 1.
- Ione desnuda.
- Analisa desnuda.
- Sally granja desnuda.

SANTI EN EL BARRIO PIJO
- Luba al desnudo.
- Luba al desnudo 2.
- Imágenes adicionales 2.
- Pantallas de carga 2.
- Luba desnuda.
- Harriet desnuda.
- Zanna desnuda.
- Picante 1.

SANTI EN BARRIO CHUNGO (8)
- Estela al desnudo.
- Imágenes adicionales 3.
- Pantallas de carga 3.
- Estela desnuda.
- Beatrice desnuda.
- Charlotte desnuda.
- Picante 2.

SANTI EN GALERÍA DE ARTE
- Imágenes adicionales 4.
- Pantallas de carga 4.
- Sara desnuda.
- Koko desnuda.
- Ione lesbiana desnuda.
- Picante 3.

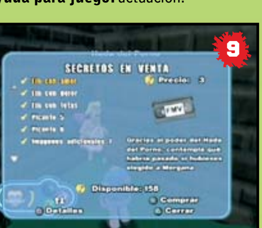
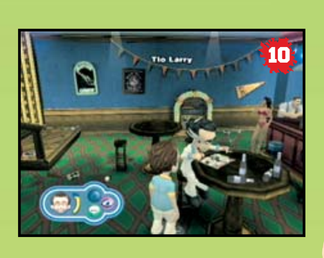
SANTI EN LA SALA VIP DE LA DISCOTECA DEL BARRIO PIJO
- Susi al desnudo.
- Susi al desnudo 2.
- Barbara Jo al desnudo.
- Morgana al desnudo.
- Pantallas de carga 5.
- Imágenes adicionales 5.
- Morgana desnuda.
- Susi desnuda.
- Barbara Jo desnuda.
- Picante 4.

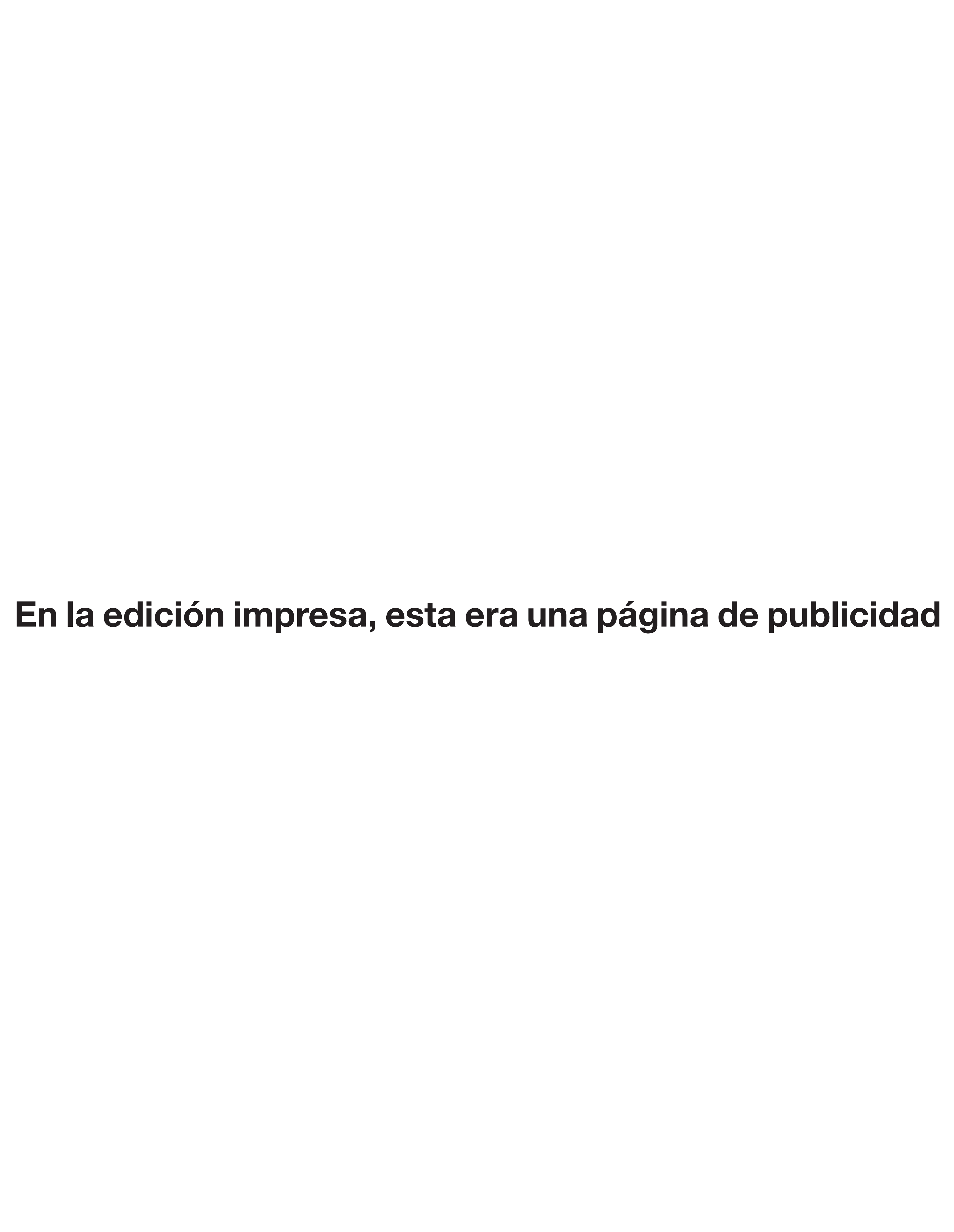
HADA DEL PORNO DEL CALLEJÓN DEL CAMPUS (9)
- Fin con amor.
- Fin con dolor.
- Fin con tetas.
- Picante 5.
- Picante 6.
- Imágenes adicionales 7.

RUSELL EN LA RESIDENCIA
- Imágenes adicionales 6.
- Ver otros.
- Otros desnudos.

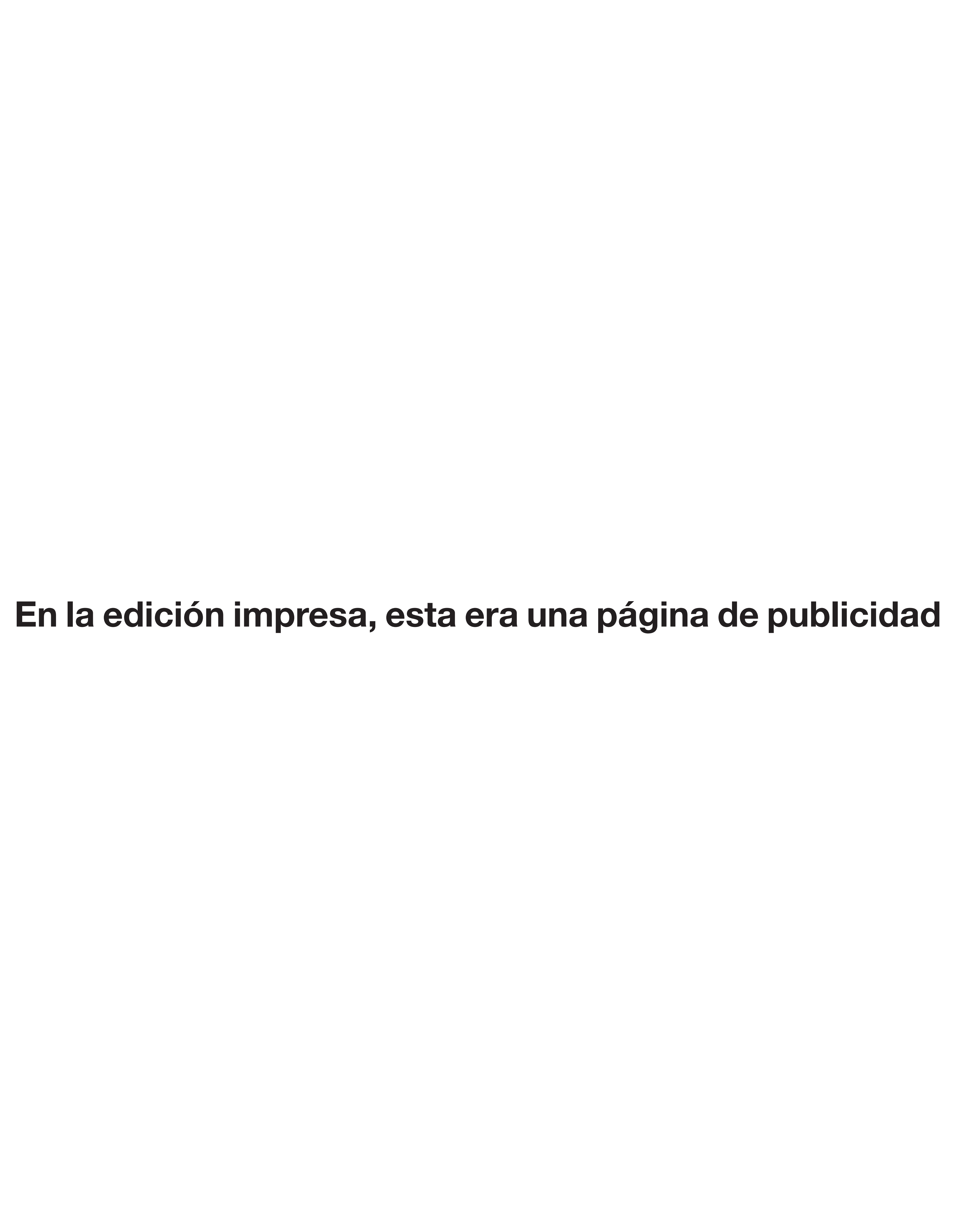
TÍO LARRY EN MARIJUANA 2 (10)
- ¡Todas desnudas!

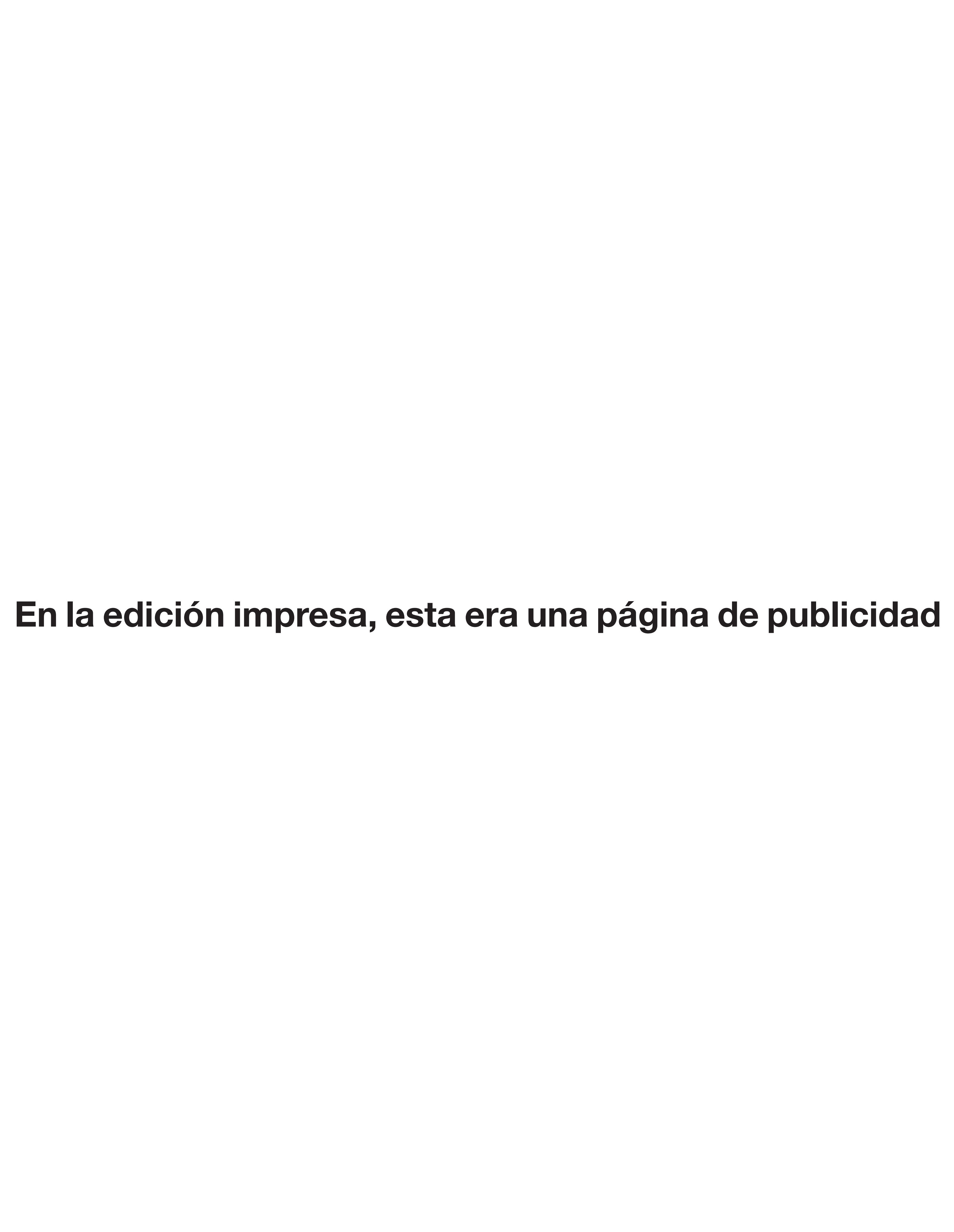


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Rossi, Pedrosa, Gibernau... Todas las estrellas del motociclismo se darán cita en el primer juego con todos los grandes premios y las 3 cilindradas del Mundial.





→ Así se jugará



1. A POR EL TÍTULO MUNDIAL. Eligiendo cualquier piloto de los que participan en el actual mundial, o creando uno nuevo, competiremos en los 17 Grandes Premios.



2. SIENTE EL PODER DE TU MOTO. Elegiremos entre pilotaje arcade o simulación. Con esta última opción comprobaremos que pilotar una moto de 500 cc es mucho más difícil que pilotar una menos potente.



3. ELIGE TU COMPETICIóN El abanico de modos será amplísimo: Temporada, Desafío (con 125 minipruebas), carreras multijugador a pantalla partida u Online...

El juego de motos definitivo ya "corre" hacia PS2

Moto GP 4

■ Compañía **Namco** ■ Género **Velocidad** ■ Fecha prevista **Mayo**

Revivir con todo detalle el Mundial de Motociclismo en un juego va a dejar de ser imposible. *Moto GP 4* nos traerá por fin las competiciones oficiales de 125, 250 y 500 cc.

Aunque la saga *Moto GP* ha sido la que mejor ha reproducido la emoción del motociclismo, las entregas anteriores tenían carencias: sólo permitían correr en la categoría Moto GP (motos de 500 cc) y no incluían todos los grandes premios del Mundial. Pero su cuarta entrega por fin va a explotar a fondo la licencia oficial, reproduciendo todas las categorías del campeonato (125 cc, 250 cc y 500 cc), y permitiéndonos elegir entre carreras estilo arcade o una conducción mucho más cercana que nunca a la simulación.

UNA FIEL REPRODUCCIÓN DEL MUNDIAL. La estrella de *Moto GP 4* será el Modo Temporada, en el que empezaremos nuestra carrera como un joven piloto de 125 cc. y afrontando todos los grandes premios del calendario real. Al final de temporada, en función de nuestros resultados, recibiremos ofertas de otras escuderías y e incluso lle-







Si escogemos el modo de pilotaje arcade podremos pisar al máximo y arriesgar en cada curva, pues sólo caeremos en las peores colisiones.



Pero con el estilo de control "Simulación", la experiencia de pilotaje será la más realista y exigente que jamás ha ofrecido esta saga.



También los apartados técnicos del juego buscarán mayor realismo. Las motos y, sobre todo, los circuitos, se representarán más fielmente.

garemos a ascender de categoría, con el objetivo final de ganar el Campeonato del Mundo de 500 cc. Pero este modo de juego no será la única manera de disfrutar del Mundial. Si lo preferimos, podremos escoger a cualquier piloto de la temporada 2005 y correr un campeonato aislado. Vamos, que podremos meternos en la piel de cualquiera de nuestros ídolos: Gibernau, Pedrosa, Rossi, Fonsi Nieto...

¿ARCADE O SIMULACIÓN?

En cualquiera de estas competiciones elegiremos entre dos estilos de conducción: normal y simulación. En el estilo normal, sólo caeremos de la moto en las colisiones o salidas más aparatosas. Pero si elegimos simulación, el más pequeño giro fuera de pista dará con nuestros huesos sobre el asfalto, lo que nos obligará a conducir con precaución y apurar en cada curva. Además, con este estilo de conducción notaremos mucho más las diferencias entre cilindradas, y controlar una moto de 125 cc será "infinitamente" más sencillo que dominar las potentísimas máquinas de 500 cc.

Moto GP 4 completará su oferta con recreaciones más exactas y detalladas de los circuitos y las motos, y con modos de juego extra como las carreras multijugador tanto a pantalla partida como Online. Todo apunta a que, esta vez sí, se acerca el simulador de motociclismo más completo.

PRIMERA IMPRESIÓN E

Con su perfecta recreación del Mundial, *Moto GP 4* aspira a colmar todas las expectativas de los fans de las motos.



Efectos como las manchas en la visera del casco en la vista subjetiva prueban que *Moto GP 4* buscará reflejar todos los detalles este deporte.



Las sensaciones de pilotaje cambiarán si manejamos una moto de distinta cilindrada, si el asfalto está mojado... como en el motociclismo real.

→ Emula el trabajo de un piloto real

En el modo Temporada asumiremos todas las responsabilidades de un piloto profesional. El director de escudería nos exigirá resultados, y entre las carreras probaremos componentes para la moto.



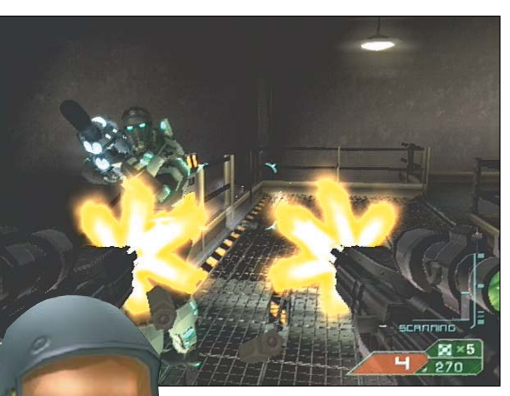
Tras cada carrera se valorarán los resultados. Si no cumplimos, nuestro puesto peligrará.



Si superamos ciertas pruebas entre carreras ganaremos componentes para mejorar la moto.







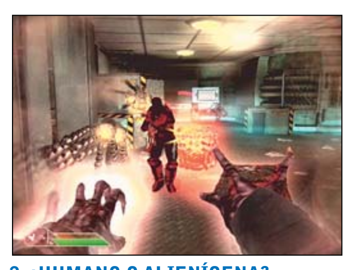




→ Así se jugará



1. AMBIENTACIóN DE PELíCULA
Su cuidada ambientación nos meterá de lleno en los intensos tiroteos en el Área 51, donde tendremos ayuda de otros soldados aliados.



2. ¿HUMANO O ALIENÍGENA?
En caso de que los enemigos nos pongan las cosas difíciles, podremos transformarnos en un terrible alienígena que contará con diversos poderes y una descomunal fuerza bruta.



2. AMPLIO CATÁLOGO ENEMIGO
Los enemigos serán de lo más variado y veremos desde soldados con trajes de camuflaje hasta monstruosos alienígenas gigantes.

Encuentros, y unos cuantos disparos, en la Tercera Fase

Área 51

Olvídate de E.T. y otros cándidos extraterrestres de las películas, porque los fieros alienígenas de este shooter harán lo posible para acabar contigo.

■ Compañía **Midway** ■ Género **Shoot´em up subjetivo** ■ Fecha prevista **Mayo**

El Área 51 es una las zonas militares mejor protegidas de los EEUU y siempre se ha sospechado que bajo sus instalaciones se llevan a cabo experimentos con extraterrestres. Según la trama de este shooter, en uno de esos experimentos algo escapa al control de los científicos y se produce una extraña epidemia que contagia al personal de la zona. Y, claro, a nosotros nos tocará investigar los hechos y acabar, a base de disparos, con los cientos de enemigos que nos harán frente. "Menos mal" que nuestro personaje acabará siendo contaminado por la epidemia y podrá convertirse a voluntad en un temible alienígena, muy útil para acabar con los peores enemigos. Por supuesto, en nuestra forma humana contaremos con un gran arsenal en el que tendrán cabida rifles, granadas... Y lo mejor es que toda esta acción vendrá acompaña por una ambientación de lujo, en la que incluso habrá los sustos por culpa de los ataques por sorpresa de los enemigos.

Tampoco el apartado técnico defraudará y tanto gráficos como sonido estarán a la altura de las circunstancias (mucho ojo a los espectaculares vídeos de introducción). Ya sabes, si te gusta el género de los shoot'em up no deberías perder de vista este más que prometedor título.

■ PRIMERA IMPRESIÓN E
Por su cuidada ambientación e intensos combates, puede convertirse en uno de los mejores shooters del momento.

→ Así se jugará



1. DOMINA EL MUNDO DEL TUNING
Antes de cada carrera podremos "tunear" los coches (que serán modelos reales) con cientos de accesorios como alerones o pegatinas.



2. HAZTE UN HUECO EN LA CALLES
Para acceder a nuevas competiciones y vehículos, tendremos que ganarnos el respeto de los rivales. Lo conseguiremos ganando carreras, apostando grandes sumas de dinero, etc.



3. PISA EL ACELERADOR A TOPE
El realismo en la conducción estará muy presente en todas las competiciones, ya sean de velocidad, de acrobacias o de tipo "sprint".





El tuning más espectacular vuelve a calentar motores en PS2

Juiced

Tras el cierre de Acclaim el año pasado, THQ ha recogido el testigo y será quien lance, tras un importante lavado de cara, este simulador de velocidad y tuning.

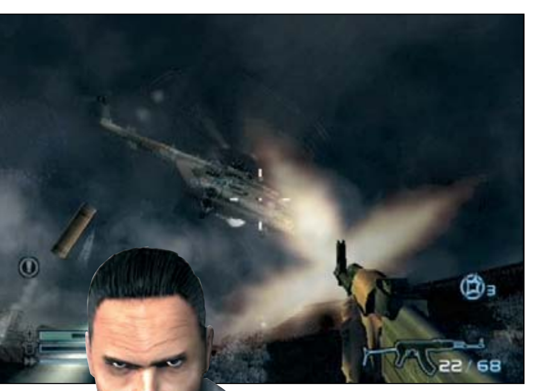
■ Compañía **THQ** ■ Género **Velocidad** ■ Fecha prevista **Mayo**

Como recordaréis, hace casi medio año publicamos la review de *Juiced*, un simulador de velocidad con unas generosas posibilidades de tuning. Por desgracia, el juego no llegó a lanzarse porque Acclaim, la compañía responsable, cerró sus puertas. Para regocijo de los "tuneros", THQ se ha hecho con los derechos del juego, y lo tendrá listo dentro de poco... Este nuevo *Juiced* mantendrá las virtudes del juego que vimos entonces, al tiempo que dará un repaso a los aspectos mejorables. Para empezar, las carreras urbanas con todo tipo de coches reales seguirán siendo la columna vertebral del juego, en el que además de ganar carreras, tendremos que "tunear" los vehículos con cientos de accesorios. Lo mejor de todo es que la dificultad del juego estará más ajustada gracias a un control más preciso, a medio camino entre simulador realista y arcade. Incluso los gráficos van a sufrir una notable mejora. Con todos estos cambios, *Juiced* se perfila aún más como un grande del género.

■ PRIMERA IMPRESIÓN **E**

Muchas opciones de tuning y carreras emocionantes para un juego de ritmo frenético y muchas posibilidades.







→ Así se jugará



1. SE HACE CAMINO AL DISPARAR. La tónica del juego estará muy clara: los enemigos aparecerán constantemente y nosotros los haremos "desaparecer" a tiros.



2. REDECORA TU VIDA. Los escenarios serán muy interactivos. Podremos agarrar muebles, cajas y otros elementos, volcarlos para crear parapetos, provocar explosiones que derriben estructuras...



3. TUS AMIGOS, EN LA MIRA. El estilo directo de la acción dará mucho juego en las partidas multijugador, que disfrutaremos Online y a pantalla partida.



Un nuevo especialista en acción directa prepara su arsenal

Cold Winter

■ Compañía **Vivendi-Universal** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **20 de Mayo**

¿Estás harto de espías expertos en infiltración? Pues aquí tienes un agente secreto que se libra a tiros de los enemigos y se olvida de complicaciones.

Andrew Sterling es el nombre del agente que protagonizará *Cold Winter*, un "shooter" subjetivo que "pasará" del sigilo y sofisticaciones similares para centrarse en los más intensos y emocionantes tiroteos.

La historia nos contará cómo Sterling, tras ser dado por muerto por sus jefes del servicio secreto inglés, se convierte en agente libre y se enfrenta a una peligrosa organización terrorista en lugares como El Cairo o Hong Kong.

El desarrollo se basará en la acción directa y sin concesiones contra grandes grupos de enemigos, usando todo tipo de armas de fuego: ametralladoras, pistolas, lanzagranadas... Y Sterling contará con muchos recursos extra: combinará objetos para crear armas (como cócteles molotov), y podrá interactuar con los elementos de los escenarios para, por ejemplo, volcar un mueble y usarlo como parapeto improvisado. Un buen abanico de modos multijugador, incluidas las partidas Online, sacarán todo su jugo a un título que quiere hacernos sentir emociones muy fuertes.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Los más intensos tiroteos protagonizarán un "shooter" que buscará hacernos vibrar con acción sin pausa.



¡Sorteamos 10 juegos Haunting Ground!

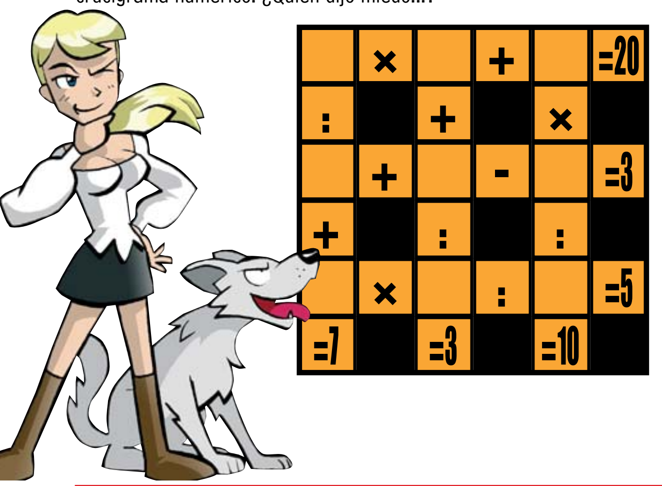
¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "Play76 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Haunting Ground* para PS2 que EA Games y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

PRUEBA NUMÉRICA

DEMUÉSTRANOS AHORA QUE ADEMÁS DE SORTEAR MIL Y UN PELIGROS EN UN CASTILLO ENCANTADO, DOMINAS A TU ANTOJO LAS CIFRAS Y SUS OPERACIONES.

Échale una mano a nuestros protagonistas y resuelve nuestro crucigrama numérico. ¿Quién dijo miedo...?



HUMOR



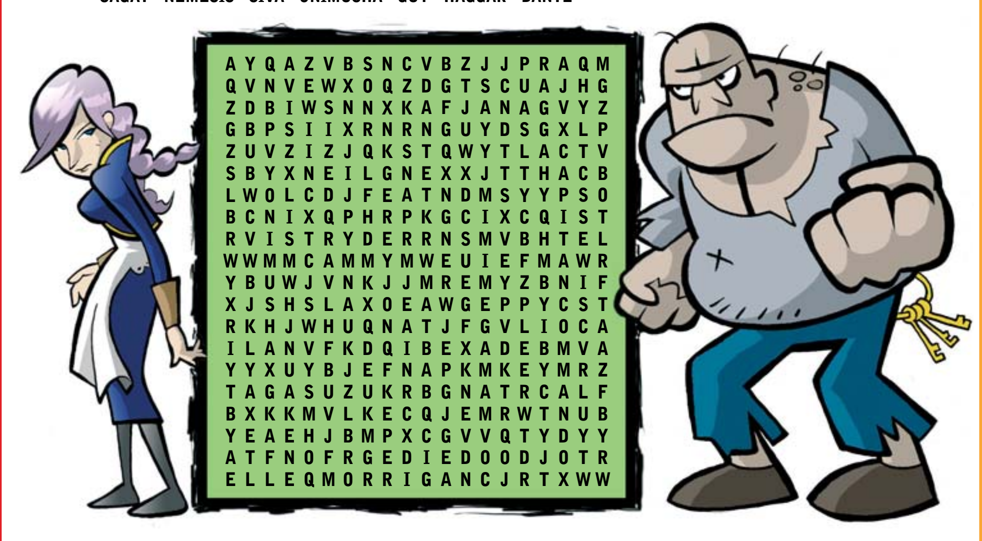
SOPA DE LETRAS

¿ADENTRARNOS DENTRO DE UN TENEBROSO CASTILLO Y PASAR AUTÉNTICO MIEDO?

A nosotros nos mola más entretenernos con una sopa de letras y descubrir los nombres de catorce personajes de la factoría Capcom. ¿Cómo? ¿Que prefieres la primera opción? Bueno, allá tú...

Personajes a encontrar:

VEGA - MORRIGAN - MEGAMAN - VIEWTIFUL JOE - CAMMY - STRYDER - CAPITAN COMMANDO - SAGAT - NEMESIS - SIVA - ONIMUSHA - GUY - HAGGAR - DANTE



PASATIEMPO CONCURSO

¿VERDADERO O FALSO?

SEGURO QUE NO TE TEMBLARÁN LAS PIERNAS A LA HORA DE DESCUBRIR CUÁL DE LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES ES LA CORRECTA.

Vence al miedo y hazte con el premio; *Haunting Ground* te está esperando a la vuelta de la esquina....



La gracia de este juego de karaoke está en oír al perro de Fiona entonar canciones de rabiosa actualidad.



La historia transcurre en un parque de atracciones habitado por una pandilla de graciosos fantasmas.



En este juego la protagonista deberá sobrevivir en un terrorífico castillo habitado por cuatro "dementes".

SOLUCIÓN: ❑

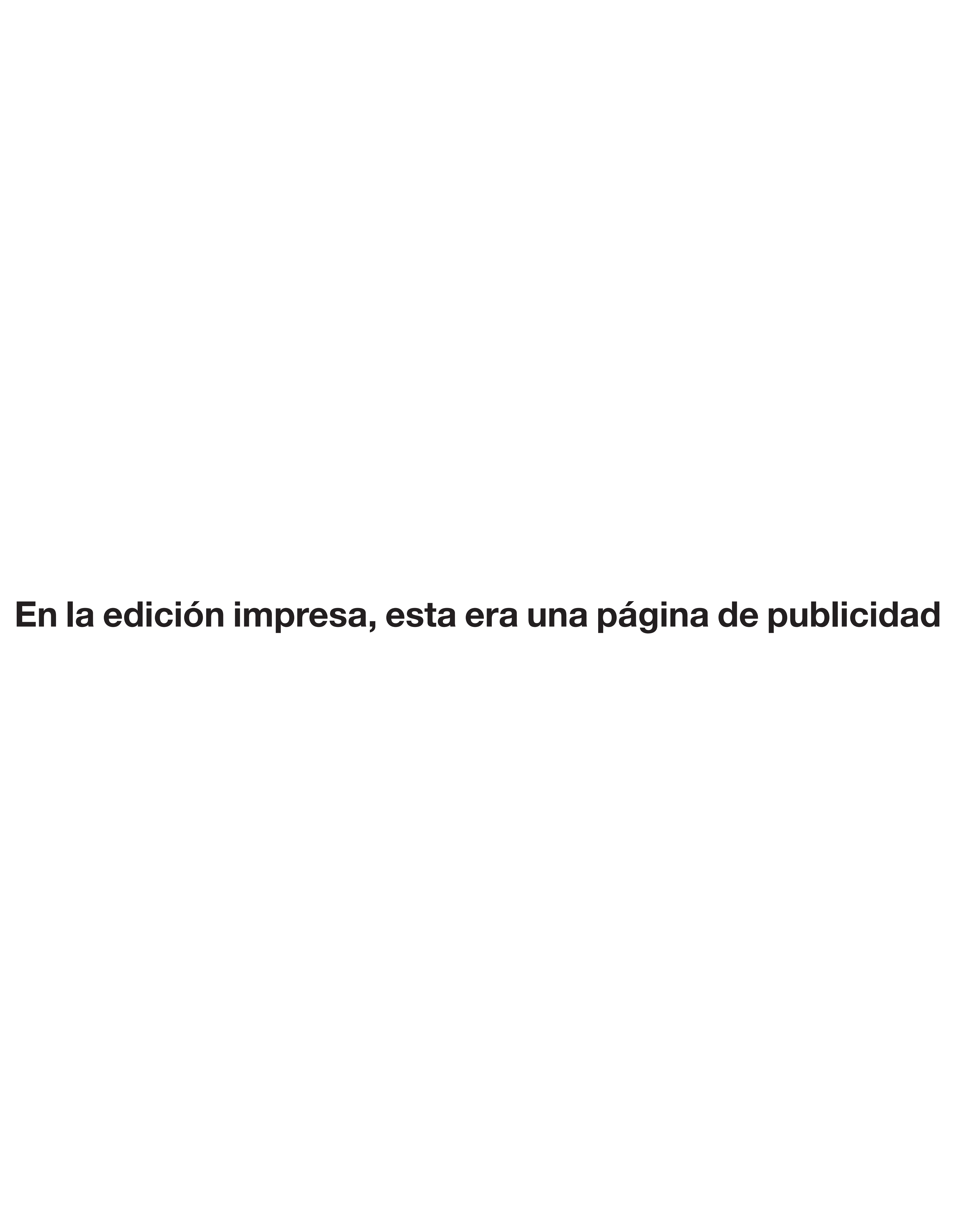


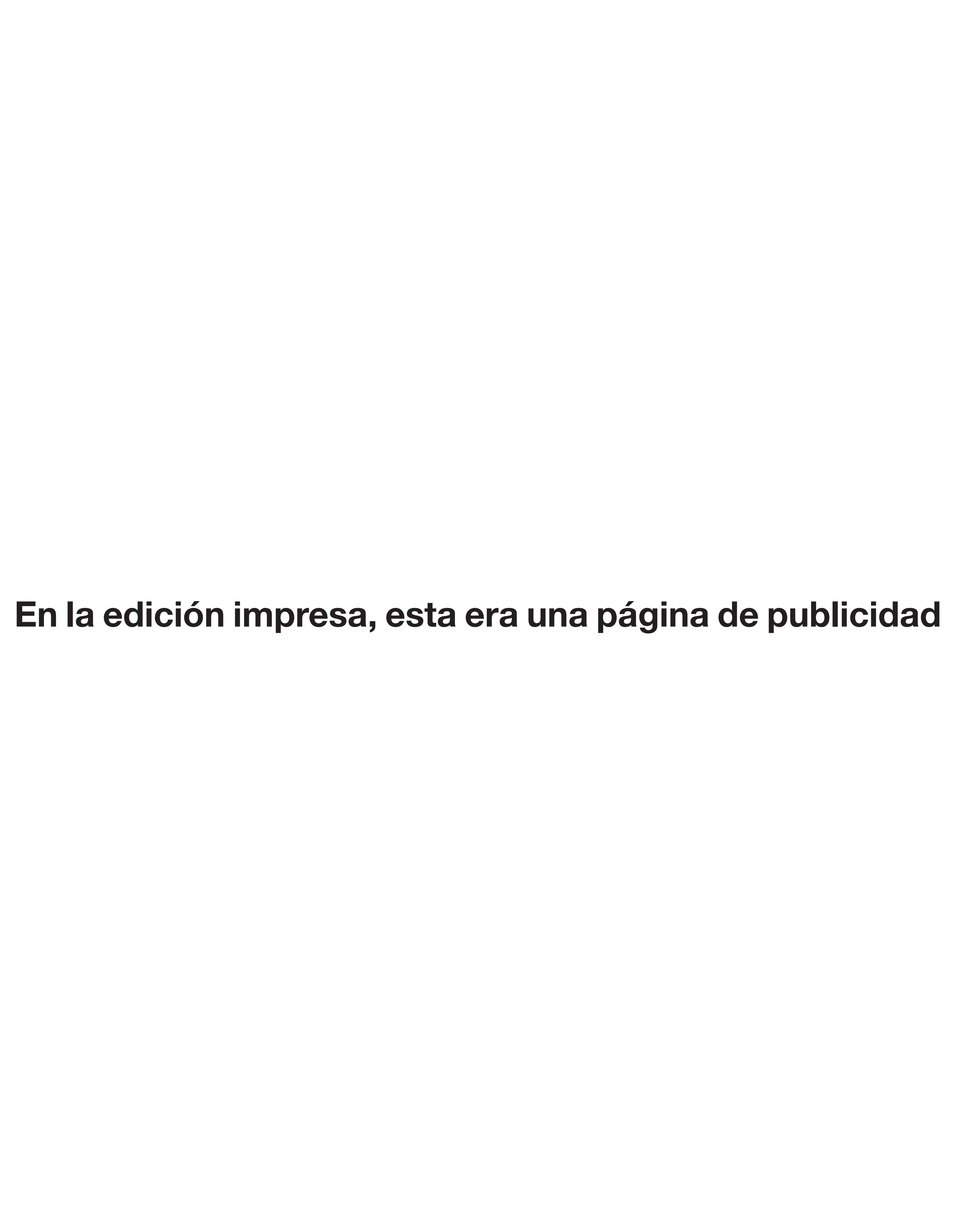
BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

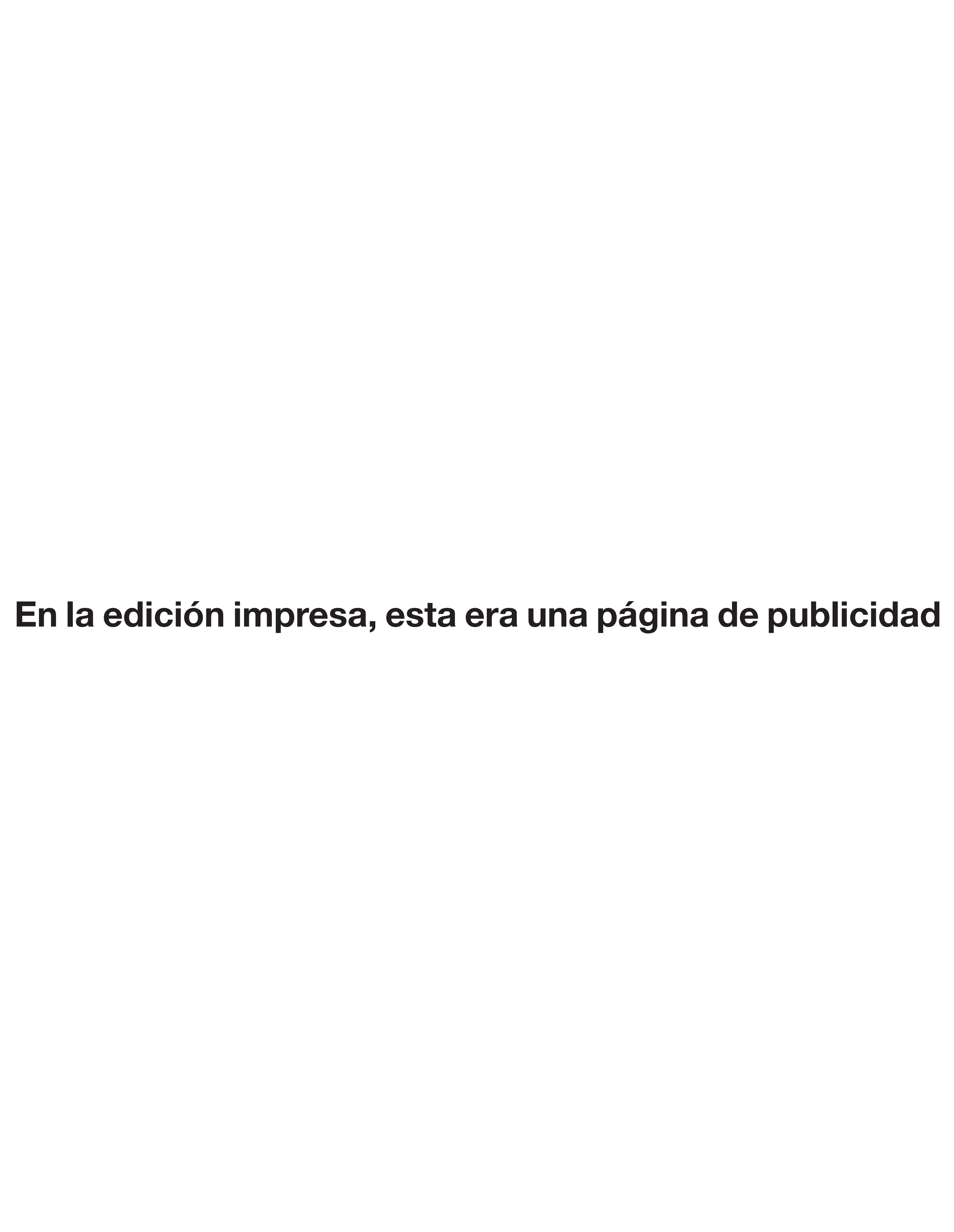
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play 76 respuesta correcta tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play76 B Arturo Lopez Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.

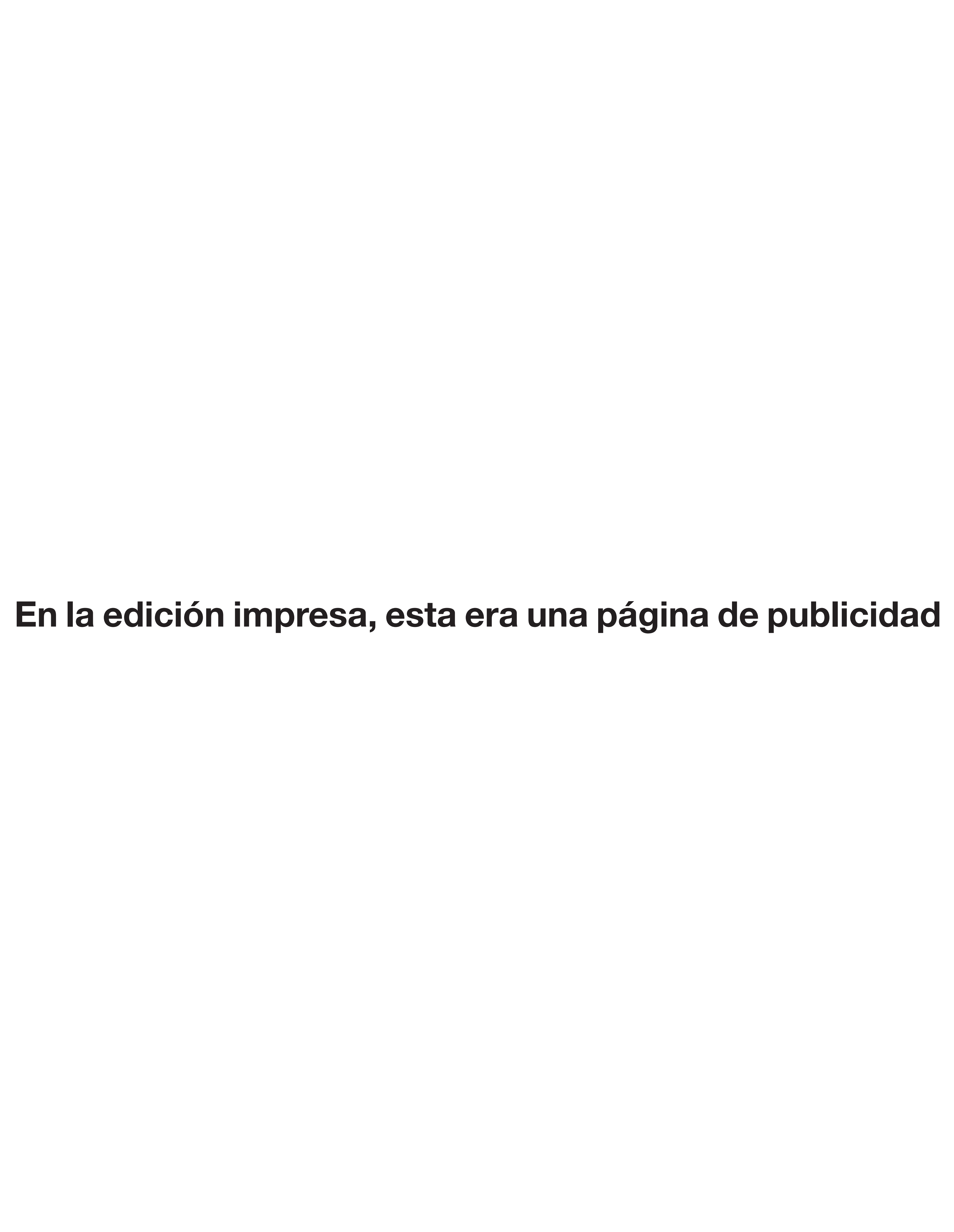
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de abril al 16 de mayo de 2005.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL 17 DE MAYO

REPORTAJE
→ AVANCE E3
Los último de PSP, lo nuevo de PS3, los juegos más impactantes para 2005...

MINIGUÍA COLECCIONABLE
→ SPLINTER CELL
Todo lo que necesitas para ver hasta el último detalle de esta genial aventura.

NOVEDAD
→ TEKKEN 5
Analizamos el penúltimo bombazo de Namco: el juego de lucha más completo de la historia.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→ NOVEDADES
No te pierdas nuestros completos análisis de títulos tan esperados como *Enthusia Professional Racing, Moto GP 4, Monster Hunter, Rainbow Six Lockdown, Área 51, Ghost In The Shell, Stolen, Cold Winter...*

→ GUÍAS Y TRUCOS
No te pierdas nuestra sección de trucos y guías. El mes que viene, *Timesplitters Futuro Perfecto.*

NOVEDAD
→ STAR WARS EPISODIO III
Analizaremos en primicia el nuevo juego de acción basado en el último capítulo de la saga de Lucas.

→ PERIFÉRICOS
Pads, volantes, mandos DVD, equipos de sonido 5.1, pistolas, multitaps... Analizaremos las novedades en periféricos y complementos para PlayStation 2.

→ PREVIEWS
Y os daremos nuestras primeras impresiones sobre los futuros éxitos de PS2: como *Street Racing Syndicate, Delta Force Black Hawk Down, Destroy All Humans!, Commandos Strike Force, Batman Begins, Saint Seya...*



→ SUPLEMENTO GRATUITO
Los mejores trucos para los mejores juegos de PS2 ordenados de la A a la Z y totalmente actualizados con las últimas novedades.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo, Miriam Romero Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Sergio Llorente (mapas), J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad: Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 7/2005

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

HOBBY PRESS



SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº41

Play2 manía



Devil May Cry 3

Enemigos • Mapas • Secretos • Trucos • Armas

Enfrentarse a los demonios del averno nunca ha sido fácil, pero en esta ocasión lo es menos todavía. Tranquilo, que hemos acompañado a Dante por su viaje a los infiernos y ahora te vamos a dar todas las claves para que completes con éxito la aventura. Y no nos hemos olvidado de los extras...

00 INTRODUCCIÓN

Antes de empezar la primera misión podrás **activar el tutorial** para recibir algunas explicaciones durante el juego **(1)**.
Te recomendamos que lo actives, de este modo no se te escapará ni un detalle importante de la aventura por desconocer alguna peculiaridad del control.



1

Misión 01 FIESTA BRUTAL


1


2

En esta primera misión sólo tendrás que **derrotar a todos los demonios** que se te pongan a tiro **(1)**.

Si quieres obtener más puntos al final de la misión, rompe también algunos objetos, como los instrumentos o las sillas que hay en el local, y aumentará tu puntuación por **gemas rojas** recogidas.

También aumentará la puntuación dependiendo de los Puntos de Estilo que obtengas en el combate. Cuantos más **combos con distintos movimientos** realices durante la lucha **(2)**, más aumentará el medidor de estilo (en la parte derecha de la pantalla).

Una vez hayas derrotado a todos los demonios, saltará una divertida escena de vídeo y dará por terminada la misión **(3)**. No ha sido difícil para empezar...



3

■ Misión 02 VÍNCULO DE SANGRE

Observa la escena cuando Dante salga del local **(1)**. Nada más terminar tendrás que enfrentarte a más **demonios**, algunos duros de pelar. Aplícate en los combos para que suban los puntos al final del nivel **(2)**.

Tras derrotar a varias oleadas de demonios tendrás que enfrentarte al primer Jefe del juego: Vanguardia Infernal.
(VER VANGUARDIA INFERNAL).

Al derrotarlo saltará una escena de vídeo **(3)** y terminará la misión, permitiéndote **salvar la partida**.

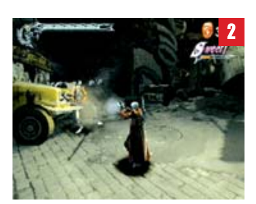
↘ COMBATE: VANGUARDIA INFERNAL

Los ataques de este demonio son complicados, ya que se teletransporta de un lado a otro del escenario. Para conseguir no perderle de vista, utiliza el botón R1 constantemente. Cuando lo tengas cerca utiliza los combos con la espada: pulsa repetidamente ▲ y cuando lo tengas lejos haz uso de las pistolas.
Para este combate es preferible tener el estilo Trickster, de este modo podrás esquivar sus ataques cuando se convierta en sombra.









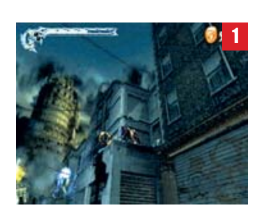


■ Misión 03 LA TORRE DEL DIABLO

Tras la escena de vídeo y antes de avanzar por la calle, puedes **atravesar el muro de la derecha** para llegar de nuevo a la zona del despacho de Dante. No encontrarás nada, pero podrás luchar contra algunos demonios y conseguir más **gemas rojas**.

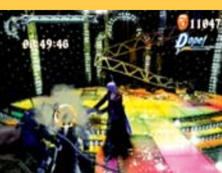
Ahora sí, avanza por Slum Avenue y derrota a los enemigos que saldrán en tu encuentro. Salta sobre la pared de la derecha para **protegerte de las flechas** que lanzan los enemigos del tejado **(1)**. Resguárdate en el esquinazo y desde allí dispara con las pistolas. Si sube alguno de los otros demonios utiliza la espada.

Una vez hayas eliminado a los enemigos del tejado saldrán más a darte la bienvenida. Deshazte de todos ellos; cuando los hayas derrotado a todos, una escena te mostrará una puerta. Crúzala y prepárate para resolver el **primer puzzle** del juego. Tendrás que resolverlo para conseguir romper el **sello azul** que bloquea la escopeta de la pared.



↘ MISIÓN SECRETA 1: EL EXORCISTA

Tendrás que derrotar de nuevo a los enemigos del Love Planet para superar la misión. Utiliza los mejores combos con la espada y salta y dispara con las pistolas si se acercan demasiado. Al terminar la misión con éxito obtendrás como recompensa un Fragmento de Gema Azul.

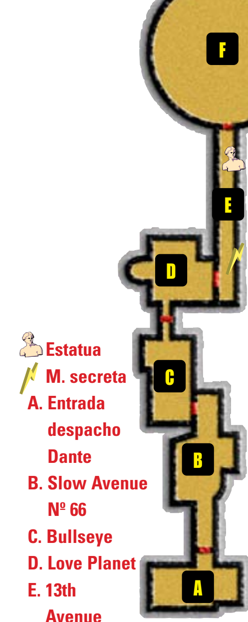








ZONA RESIDENCIAL



Estatua
M. secreta
A. Entrada despacho Dante
B. Slow Avenue Nº 66
C. Bullseye
D. Love Planet
E. 13th Avenue
F. Torre Temen-ni-gru. Cámara del Guardian de Hielo

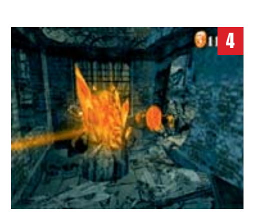
Antes de nada, rompe los objetos del bar para conseguir **Gemas Rojas**; después acércate a las máquinas de dardos. Rómpelas también para dejar al descubierto una **rueda roja**; tendrás que golpearla con la espada hasta que se enciendan todas las antorchas que la rodean **(2)**.
Al romperse el sello podrás recoger la **escopeta** de la pared. Puedes intercambiar las armas de fuego con el botón L2.

Avanza por la puerta detrás del sello y prepárate para un poco de acción. Adéntrate en la sala y deshazte de todos los demonios **(3)** para poder abrir la puerta con el **sello rojo**.

Una vez vacía la habitación, recorre cada palmo por si has olvidado alguna **Gema** durante el combate. También puedes romper el mobiliario para conseguir **Gemas Rojas**. Te conviene coger todas las que puedas.

Cruza la puerta ahora abierta para llegar a 13th Avenue. Avanza unos pocos metros y observa una puerta de madera en la pared de la izquierda. Si la rompes podrás golpear un gran **cristal rojo** con la espada para obtener un montón de **Gemas Rojas (4)**. Continúa hasta que se rompa.

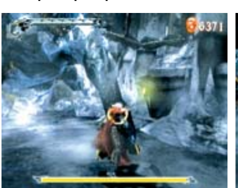
Escala las paredes de la derecha para recoger las **Gemas Rojas** y un **Fragmento de Gema Azul**. Justo enfrente, utiliza el doble salto para llegar a una cornisa. Observa el **esqueleto** rodeado de antorchas… parece sospechoso. Sacúdele con tus mejores golpes, encadenando combos. Cuando el medidor de puntos de estilo alcance la A, la estatua se romperá liberando un **Fragmento de Gema Azul**. Se trata del **Adjudicador de combates** y te lo encontrarás más de una vez. Te ira exigiendo mejores movimientos y nuevas armas, de modo que procura evolucionar casi al máximo las que consigas.





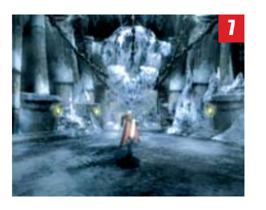
COMBATE: CERBERUS

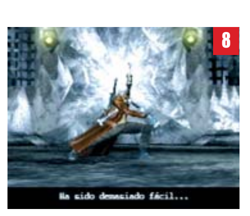
En primer lugar examina al enemigo. Como puedes ver, se encuentra protegido por una capa de hielo, de modo que tendrás que romperla para que el enemigo sufra algún daño. Concéntrate en un punto del demonio (la pata por ejemplo, o una de las cabezas) para romper el hielo y concentrar allí los ataques. Por su parte, él te atacará con tres tipos de golpes: hará estalactitas que caerán del techo, soplará una ráfaga de hielo y embestirá hacia el frente. Aprovecha este último movimiento para asestarle el mejor de tus combos. Utiliza el doble salto y las pistolas desde una de las esquinas para que no te alcance al embestir.











Cruza la puerta (5) debajo del Fragmento de Gema Azul para afrontar la Misión Secreta 1. **(VER MISIÓN SECRETA 1: EL EXORCISTA).**

De nuevo en la calle, avanza hasta la estatua con el reloj de arena. Se trata de una **Estatua de la Divinidad (6)**; gracias a ella podrás comprar objetos, mejorar las armas, cambiar de estilo… Las encontrarás frecuentemente.

Cuando estés listo avanza hasta las rocas para llegar a la Cámara del Guardián de Hielo **(7)**. Aquí tendrás que enfrentarte a un nuevo enemigo final. **(VER CUADRO CERBERUS).**

Tras el combate, recibirás como recompensa **(8)** el **Arma Cerberus** (unos nunchacos); recoge las **Gemas Rojas** que ha dejado el guardián de la torre y avanza hasta el final de la sala.

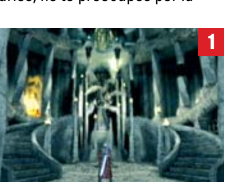
Misión 04 UN INVITADO INESPERADO

Antes de empezar la misión, asegúrate de **comprar** los objetos que necesites para superar el nivel (**Estrellas de Vitalidad**). Si has recogido suficientes gemas rojas también sería bueno que compraras algún nuevo movimiento para las armas. Si avanzas a la izquierda nada más entrar en la cámara del eco, podrás encontrar una **estatua de la divinidad** por si se te ha olvidado algún detalle.

Sube las escaleras por el lado derecho (1) y recoge las **Gemas Rojas** saltando con ayuda de la pared. Avanza por este camino hasta una **puerta azul** (no tienes que subir de planta). Avanza por ella y deshazte de los enemigos que saldrán a recibirte **(2)**.

Cruza la siguiente puerta y prepárate para romper el **sello rojo** de las puertas. Para ello tendrás que deshacerte de todos los enemigos de la sala; en especial, tendrás que tener cuidado con las **flechas azules de los Enigma** (hay cuatro en total). Tras derrotarlos, no te preocupes por la jaula y avanza por la **puerta roja** que ha quedado abierta **(3)**.

En esta nueva habitación, rompe todas las estatuas para recolectar **Gemas Rojas**. Haz lo mismo con el gran **cristal rojo**.



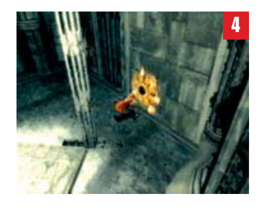






TEMEN-NI-GRU





Cuando termines de recolectar gemas, golpea la rueda de la pared (igual que para recoger la escopeta) hasta que se enciendan todas las antorchas **(4)**. Después salta sobre la plataforma cuadrada para subir un piso.

Deshazte de los enemigos para poder romper el **sello rojo** que bloquea la **puerta verde**. Antes de pasar por ella, podrás coger un **Fragmento de Gema Azul** en un hueco en la pared, sobre ella. Salta por las tuberías para poder cogerla fácilmente **(5)**.

Entra por la puerta y llegarás al segundo piso de la sala del principio: la **Cámara de los Ecos**. Observa la breve escena de vídeo y luego avanza hacia la izquierda para recoger las dos **Gemas Rojas**; después a la derecha subiendo las pequeñas escaleras.

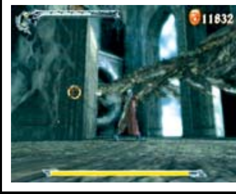
Recoge las Gemas Rojas de ese lado y cruza la puerta amarilla **(6)** (ignora la piedra con la diana). Inspecciona la luz roja en forma de cristalera que hay frente a la puerta por la que has entrado. Avanza por las escaleras de la izquierda. Al avanzar un poco, éstas se romperán haciendo que Dante caiga en una cámara llenita de demonios. Tienes que caer de todos modos, así que no intentes llegar por otro lado.

No son difíciles de vencer… pero son demasiados **(7)**, de modo que puede que se te haga un poco pesado. Cuando hayas acabado con ellos, investiga la luz que ha aparecido en el centro de la cámara para salir de allí. Ahora las dos puertas aparecerán sin sello. **Cruza la gran puerta** frente a las escaleras que ya no existen y prepárate para otro combate. **(VER GIGAPEDE).**

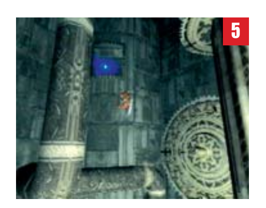
Tras el combate recoge las Gemas Rojas y cruza la puerta del piso inferior. Verás un objeto brillando en la pared de la derecha **(8)**. Recógelo para que termine la misión y puedas **salvar la partida**.

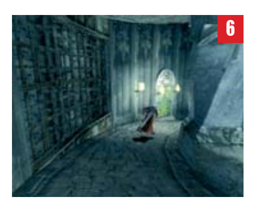
COMBATE: GIGAPEDE

No es demasiado difícil de derrotar. Lo mejor es que utilices las armas de fuego y Cerberus para quitar más puntos de vida de una vez. Utiliza las pasarelas para alejarte del monstruo cuando esté cerca y para que no te alcancen sus descargas. Estas descargas son de dos tipos. Para esquivar los rayos azules utiliza las pasarelas del piso superior. Para esquivar las bolas rosas de energía tendrás que esconderte en los recovecos del pasillo inferior.
Para atacarle, utiliza las pistolas desde cualquier distancia usando el botón R1 para fijar el blanco. Cuando veas que avanza cerca del suelo utiliza Rebellion o Cerberus.











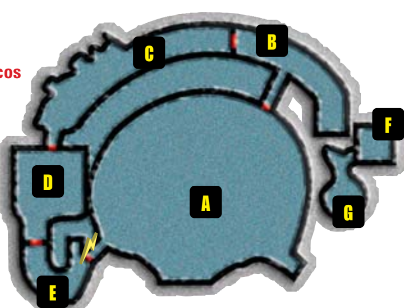


■ Misión 05 DEMONIOS Y ACERO


1

TEMEN-NI-GRU 2

Estatua
Misión secreta
A. Cámara de los Ecos
B. Cámara astral del despertar
C. Cámara de la Bestia Errante
D. Averno sin fin
E. Ola de fortuna
F. Cámara del cielo cercano
G. Biblioteca Divina



Para derrotar a estos **nuevos enemigos** dispara hasta que se pongan de color azul **(1)**, es decir, hasta que se conviertan en piedra, y después embiste con la espada para que se rompan.

Cruza la gran puerta roja del piso superior **(2)**, por donde entraste en la misión anterior, y pasa por la **puerta amarilla**. Puedes dejarte caer en la **Cámara de los Pecados** si quieres obtener **Gemas Rojas** de los demonios.

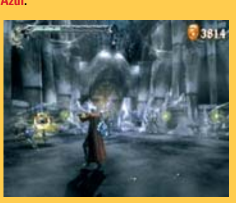
Avanza por las pasarelas para recoger las **Gemas Rojas** que han aparecido de la nada e inspecciona la **piedra en forma de espiral** al final de una de las pasarelas (a la izquierda); automáticamente colocarás el objeto **Planisferio** sobre ella **(3)**.

Baja por la rampa que rodea la Cámara de los Ecos para obtener el objeto **Vajura**. Después, baja un piso y entra por la **puerta azul** **(4)**. Deshazte de los demonios que saldrán en el pasillo y cruza la siguiente puerta.

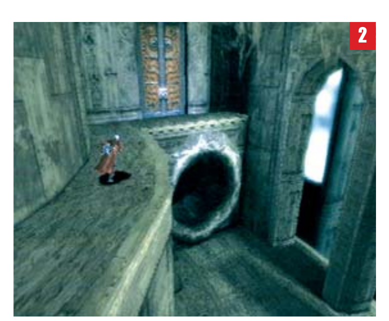
↘ MISIÓN SECRETA 2: EL INTOCABLE

En esta ocasión tendrás que procurar que los enemigos no te toquen ni una sola vez. Para ello, esquiva con la habilidad trickster las flechas y acércate a ellos para atacarles cuerpo a cuerpo; si te acercas a ellos no te lanzarán flechas. Al terminar la misión recibirás el Fragmento de Gema Azul.





Adéntrate en la Sala de la Estatua Viviente y sube hasta la jaula. Tendrás que utilizar el nuevo objeto Vajura en la **rueda** que hay frente a la jaula (antes de subir las escaleras). Al colocarlo, la jaula se abrirá permitiéndote recoger un nuevo objeto: **Espíritu del Acero**. Cuando tengas el objeto en tu poder saldrán algunos demonios a darte la bienvenida; deshazte de ellos para romper el sello de las puertas y poder salir de la sala.


2



3



COMBATE: AGNI & RUDRA

Atacan usando las espadas. Embestirán de un lado a otro de la habitación o saltarán asestando un golpe bastante dañino. Para poder derrotarlos te aconsejamos que esquives los ataques con el Estilo Trickster, utilizando ●. Aunque sea más lento, lo mejor es que saltes y dispares desde arriba para quedar fuera de su alcance. Acércate a ellos cuando acaben de lanzar un golpe para atacarles con la espada. No estaría de más que utilizarás el mejor combo de tus armas a corto alcance.
Por último un pequeño detalle: si eliminas a uno mientras el otro tiene todavía bastante vida, el que quede en pie unirá las dos espadas, de manera que los ataques serán mucho más duros. Para evitar este paso, procura quitar vida a los dos enemigos a la vez, de manera que al eliminar a uno basten un par de golpes para que caiga el segundo.





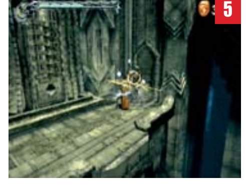
Avanza de nuevo hasta la Sala de los Ecos y cruza la puerta amarilla. Donde estaba la escalera de piedra habrá aparecido una plataforma invisible; avanza por ella para llegar al otro lado del abismo. Allí encontrarás un **Adjudicador de Combates (5)**; utiliza el arma Cerberus para conseguir un **Fragmento de Gema Azul**.

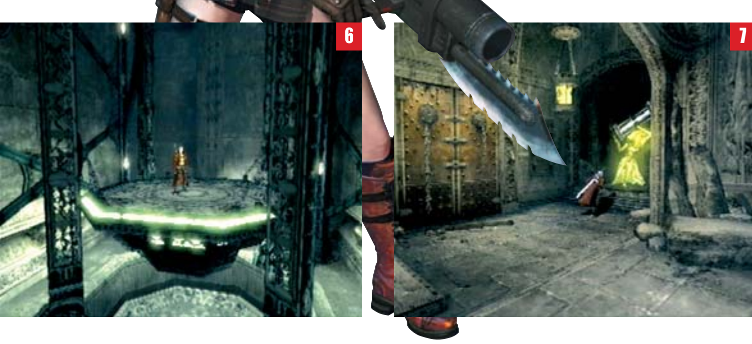
Inspecciona la puerta central para colocar el objeto Espíritu del Acero; baja las escaleras y entra en la nueva sala. Aquí se encuentra la segunda misión secreta. Para poder acceder a ella, toca la **estatua roja** más cercana a la plataforma **(VER MISIÓN SECRETA 2: EL INTOCABLE).**

En esta sala verás a la izquierda una rueda roja; golpéala hasta que todas las antorchas se enciendan y rápidamente sube en la plataforma del centro de la habitación **(6)**. Durante el ascenso saldrán algunos demonios a tocarte la moral. **El truco no está en vencerlos**, sino en hacer que caigan, ya que cuando se junten más de cuatro la plataforma caerá y tendrás que volver a empezar. La forma más eficaz pata tirarles es usar la Escopeta.

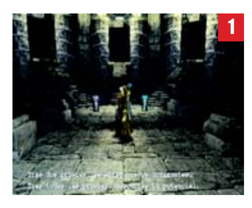
Al llegar al piso superior, sal por la puerta de en frente y avanza por la derecha; puedes romper los objetos que rodean la puerta para conseguir **Gemas Rojas** y utilizar la **Estatua de la Divinidad (7)** para mejorar algún arma o comprar objetos.
Cuando estés listo, cruza la puerta para enfrentarte a un nuevo Super Demonio.
(VER AGNI & RUDRA).

Al terminar el combate Dante obtendrá como premio el arma **Agni & Rudra**… no esta mal ¿eh?



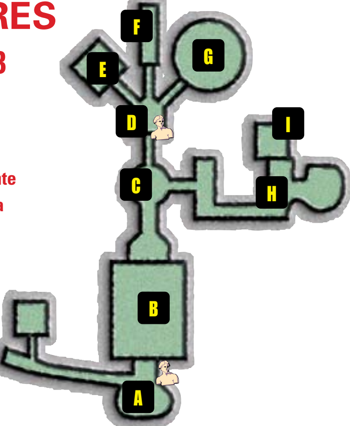


Misión 06 LAZOS FAMILIARES


1

TEMEN-NI-GRU 3

Estatua
Misión secreta
A. Jardín Celeste
B. Cámara Guardián Llameante
C. Cámara Diosa Enmudecida
D. Cámara de las 3 pruebas
E. Prueba de la sabiduría
F. Prueba de la habilidad
G. Prueba del guerrero
H. Pasillo sombrío
I. Cámara del cielo oscuro

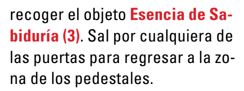


Tras la escena de vídeo y cuando recuperes el control del personaje, sube las escaleras e inspecciona la **estatua** situada en el centro de la sala. El camino de la derecha está bloqueado, de manera que cruza la siguiente puerta más a la izquierda.

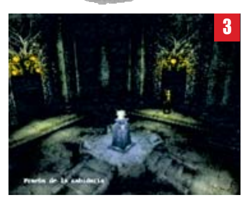
Utiliza la Estatua de la Divinidad si lo crees conveniente y avanza hasta la zona de los **pedestales** **(1)**; investígalos para obtener pistas de lo que te espera en las salas que custodian.

Primero avanza por la puerta con el pedestal morado. Nada más entrar verás tres puertas: encima de cada una de ellas hay una **calavera** rodeada de luces rojas **(2)**. Una de ellas tiene dos luces, otra tres y otra cuatro. Esta **Prueba de la Sabiduría** hace referencia a la frase que desvelaba el pedestal; es decir, para saber el orden de las puertas tendrás que pensar en un bebé (4 luces), en un hombre (2 luces) y en un anciano (3 luces). Cruza las puertas en este orden; al cruzar la última podrás


2

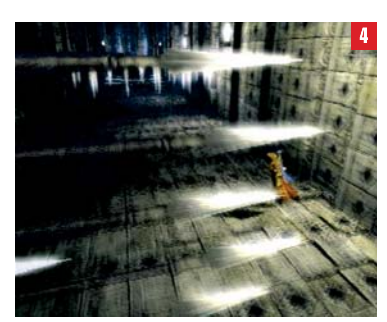

recoger el objeto **Esencia de Sabiduría (3)**. Sal por cualquiera de las puertas para regresar a la zona de los pedestales.

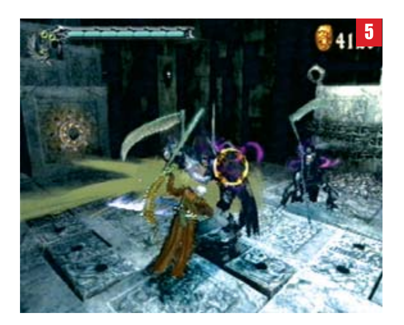
Avanza ahora por el camino que muestra el pedestal amarillo. Para cruzar este túnel de pinchos sólo tienes que fijarte el lugar por el que salen **(4)**; si salen por la pared de la derecha corre hacia la izquierda; si salen por abajo utiliza doble salto… al final del pasi-


3

llo encontrarás el objeto **Esencia de Destreza**. Retrocede eliminando a los demonios para regresar a la sala de los pedestales.

Avanza ahora por el camino que muestra el pedestal verde. En esta ocasión tendrás que eliminar a los demonios de la sala, pero no son demonios normales. Si te fijas, verás que les rodean una luz morada, es una especie de escudo que les hace más fuertes **(5)**.


4


5

Utiliza el arma Agni y Rudra si quieres tardar menos, aunque aún así se hará un poco pesado. Cuando los hayas eliminado a todos podrás obtener el objeto **Esencia del Combate**.

Retrocede hasta la Cámara de la Diosa Enmudecida y vuelve a inspeccionar la estatua central para colocar los tres objetos en ella. Al hacerlo no sólo desbloquearás el camino de la derecha, sino que además conseguirás el **Arma Artemis (6)**.



Cruza la puerta azul y utiliza el arma Agni & Rudra en el adjudicador de combates que verás en la sala para conseguir de esta manera el **Fragmento de Gema Azul**. Después, recoge las **Gemas Rojas** que hay en los arcos de la sala y sube las escaleras para terminar la misión y disfrutar de la escena de vídeo **(7)**.



Misión 07 UN ENCUENTRO FORTUITO

Nada más comenzar, observa la **puerta marrón** que hay a la derecha del pasillo. En la pared de la derecha verás una lámpara; salta sobre esa pared y llegarás hasta un agujero con una estatua de color rojizo **(1)**. Inspecciona la estatua y podrás acceder a la Misión secreta 3. **(VER MISIÓN SECRETA 3: MUERTE DESDE EL CIELO).**

De nuevo en la misión principal, cruza la puerta marrón y déjate caer hasta el piso inferior y entra en la **Biblioteca Divina**. Al avanzar un poco en la sala, la puerta se sellará. Tendrás que derrotar a unos nuevos demonios para poder romper el sello azul; se trata de **fichas de ajedrez** gigantes.

Fíjate en el color del filo de las espadas: cuando se ponga anaranjado aléjate o recibirás un espadazo. Cuando las veas azules **(2)**, atácalas sin miedo. No hace falta que las elimines a todas, sólo necesitas coger el objeto **Fragmento de Orihalcon** que dejará una de ellas. De cualquier forma, ya que estás aquí no estaría de más acabar con ellas para conseguir **Gemas Rojas**.

TEMEN-NI-GRU 4

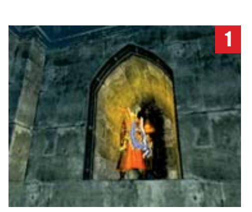
Estatua
Misión secreta
A. Cámara cielo cercano
B. Abismo negro
C. Aguja de cráneos
D. Sala de las almas tranquilas
E. Sala del ancensor



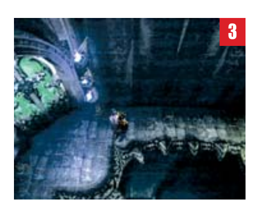
F. Sendero de la luz de luna
G. Sala del abrazo oscuro

Con el nuevo objeto en tu poder, retrocede hasta la sala anterior y utiliza las plataformas luminosas para saltar de un piso a otro. En el ascenso conseguirás **Gemas Rojas** y justo antes de llegar al último piso un **Agua Bendita** (es el objeto luminoso que verás en la pasarela al otro lado de la plataforma). Entra por la **puerta verde** al llegar al último piso **(3)**.

Avanza por el pasillo y realiza un doble salto en la zona de los arcos para conseguir **Gemas Rojas** y un **Fragmento de Gema Azul (4)**.









↘ M. SECRETA 3: MUERTE DESDE EL CIELO

En esta ocasión tendrás que aguantar en el aire, sin tocar el suelo, durante 20 segundos mínimo. Antes de empezar a saltar como un mono por las paredes, deshazte de los demonios que salgan a cazarte para conseguir algunas Gemas Rojas de más. Cuando te hayas cansado de derrotar enemigos, acércate a una de las esquinas de la sala y alterna los botones ● y ✖ para saltar sobre los demonios e impulsarte sin tocar el suelo en ningún momento. Tendrás que hacerlo repetidamente para conseguir aguantar los 20 segundos sin tocar el suelo. Al conseguirlo recibirás un Fragmento de Gema Azul.





Cruza la puerta azul al final del pasillo para llegar a la sala **Aguja de Cráneos**. En primer lugar, rompe las armaduras que custodian la puerta para conseguir **Gemas Rojas** y luego enfréntate de nuevo a las fichas de ajedrez. Procura no estar cerca cuando las espadas se ponen de color naranja y tampoco cuando den un salto para avanzar (te quitarán vida si te pillan debajo).

Sigue el pasillo e inspecciona la puerta del fondo (5). Tras descubrir que le falta algo, retrocede hasta la bifurcación a la izquierda y salta la valla para recoger una **Estrella Vital**. Después cruza la puerta junto a la valla.
Al entrar en la nueva sala, rompe los ataúdes para obtener **Gemas Rojas**, pero déjate el que está más cerca de la **estatua rodeada de velas** por si necesitas recuperar vida en algún momento.

Al acercarte a esta estatua saldrán un nuevo tipo de demonios que te harán un poco la vida imposible cada vez que aparezcan. Estos demonios llevan a cuestas una especia de sarcófago gigante **(6)** y cada vez que lo estampan contra el suelo salen demonios de los corrientes. Concentra tus ataques en eliminar cuanto antes a los demonios con el sarcófago. Rompe el ataúd al lado de la estatua si vas mal de vida para recoger una **Gema Verde**.

Una vez hayas eliminado a tus enemigos, recoge el objeto **Grito de Sirena** que habrá caído de la estatua y cruza la **puerta marrón.**

En esta sala verás un **Adjudicador de Combates**. Sólo podrás destruirlo con el arma Rebellion.

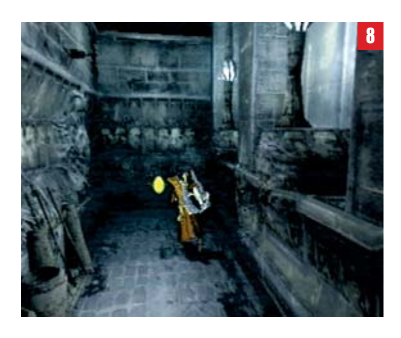
Sube las escaleras al lado del Adjudicador de Combates y avanza por el pasillo de la izquierda. Investiga la macabra estatua y retrocede de nuevo para encontrar los **controles del ascensor**. Tendrás que utilizar aquí el Fragmento de Orihalcon para hacer que funcione.

Regresa al lugar por el que entraste y baja las escaleras de la derecha **(7)**. Utiliza el ascensor para llegar a un lugar conocido: la **Cámara de los Ecos**. Por si lo necesitas, recuerda que a la izquierda de la puerta de entrada se encontraba una **Estatua de Divinidad**.











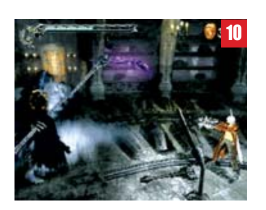
Avanza hasta el centro de la Sala de los Ecos y acércate a la puerta envuelta en llamas. Utiliza el objeto Grito de Sirena. Cruza la puerta y derrota a los demonios que aparecerán. Retrocede por el pasillo para recoger una **Gema Amarilla (8)**; después sube las escaleras del pasillo y cruza la siguiente puerta.

En la Cámara Maldita de los Cráneos tendrás que golpear la brecha azul en la roca para romperla y poder avanzar. Al final de la sala verás una de las **ruedas** de color rojo; golpéala hasta que todas las antorchas se enciendan para que caiga una bola metálica del techo. A continuación golpea la bola hasta que se rompa y caiga el objeto **Cráneo de Cristal**. Si tardas demasiado en romper la bola, volverá a subir y tendrás que volver a empezar.

Cuando recojas el objeto del suelo saldrán varios demonios **(9)**. Deshazte de ellos para romper el **sello rojo** que bloquea la puerta. Retrocede hasta la **Cámara de los Ecos** y regresa a la sala del ascensor. Cruza la puerta por la que entraste anteriormente y elimina de nuevo a los demonios. En esta ocasión saldrá un viejo conocido… la **Vanguardia Infernal (10)**. Tras el combate, retrocede hasta el pasillo con la puerta bloqueada por cadenas y coloca el objeto Cráneo de Cristal en el pilar de la derecha.

Al entrar en esta nueva habitación, golpea la roca roja hasta que se rompa para conseguir **Gemas Rojas** y utiliza la **Estatua de la Divinidad** si necesitas mejorar algún arma **(11)** o comprar alguna Estrella de Vitalidad. Cruza la siguiente puerta y observa el vídeo. Acto seguido, sube la rampa hacia la **Sala del Abrazo Oscuro** y prepárate para un combate. **(VER COMBATE VERGIL).**

Al finalizar el combate relájate y disfruta de la escena de vídeo… ¡Verás al verdadero Dante! **(12)**







COMBATE: VERGIL

El hermano de Dante sólo ataca con la espada y a distancia, de modo que el mejor modo de derrotarlo es acercándote lo máximo posible e intentando encadenar algún combo con la espada. Utiliza Rebellion para embestir cuando estés lejos y no dejes de fijar el blanco con R1. También es eficaz el arma Agni & Rudra.
Al atacarle de cerca, Vergil bloqueará con un ataque estela, esquiva este movimiento saltando o rodando y sigue atacando del mismo modo. Si saltas al esquivar sus golpes, aprovecha para disparar con las armas de fuego. De este modo no perderás ni una oportunidad para herirle.





Misión 08 EL REGRESO DEL HORROR


1



LEVIATÁN

- Estatua
- Misión secreta
- A. Estómago
- B. Intestinos
- C. Corazón
- D. Intestino
- E. Intestino
- F. Ojos
- G. Intestino
- H. Intestino



Al comenzar la misión podrás ver que te encuentras en el interior del monstruo que volaba alrededor de la torre del castillo en la segunda misión.
La visión no será perfecta, pero a cambio podrás adoptar el **estilo Devil Trigger**; con lo que realizarás más daño a tus enemigos.

Nada más comenzar el nivel, sube a la plataforma de la derecha y golpea el **ojo** que hay allí **(1)**. Tienes que romper cinco en total para poder encontrar una salida. Avanza por la plataforma superior hacia el fondo para encontrar el **segundo ojo**. Cuando lo hayas roto, salta al piso inferior.

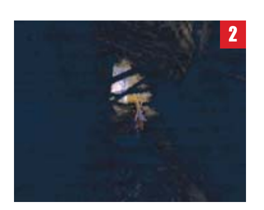
Encontrarás el tercer ojo al lado de una especie de vehículo; rómpelo y ten cuidado de no pisar el líquido amarillo… la bilis de la bestia tiene ácido y hará que Dante pierda vida.

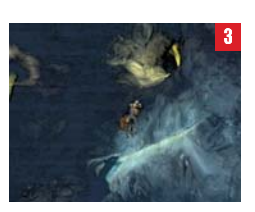
Retrocede un poco y verás unos maderos que tapan una **puerta azul (2)**. Rómpelos con las espadas y accede a la cuarta misión secreta tocando la puerta.
(VER MISIÓN SECRETA 4: UN DIOS EN LA TIERRA).

Regresa hasta el vehículo y salta al otro lado. Verás una cueva con una gran cascada de ácido. Bordéala y golpea el **cuarto ojo**. Observa la pared de la derecha y fíjate en la cueva superior. Realiza un doble salto para entrar en ella y avanza hasta la siguiente cascada; salta de nuevo por otra cueva a la derecha **(3)**; llegarás hasta un puente de piedra.

Al otro lado del puente verás una estatua de Gemas Rojas a la izquierda y el **quinto ojo** a la derecha. Rompe la estatua y después cébate con el ojo. Baja hasta la plataforma inferior de la derecha para coger más **Gemas Rojas** y baja hasta el vehículo. Entra en el camino ahora desbloqueado **(4)** para llegar al **intestino de Leviatán**.

Avanza por el pasillo lleno de ácido y observa que cerca del final hay una **Estatua de la Divinidad**. Mejora armas o compra algún objeto si lo necesitas. Después, rompe la membrana con un golpe certero de la espada para poder avanzar por el interior de la bestia. 


2

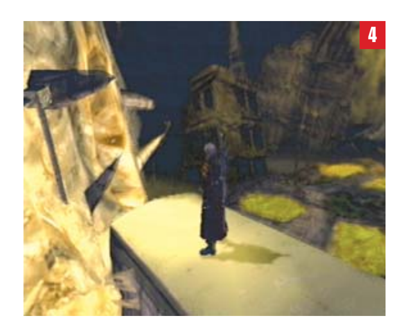

3

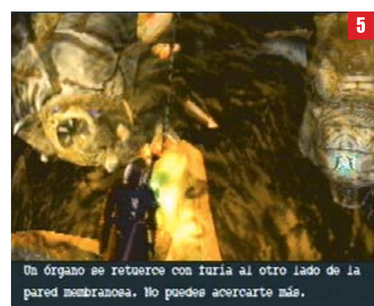
M. SECRETA 4: UN DIOS EN LA TIERRA

Esta misión ya la hicimos anteriormente. Golpea la rueda con la espada y monta en el ascensor. Durante el ascenso saldrán a tu encuentro algunos demonios que tendrás que derrotar. Lo malo es que no son enemigos corrientes; tienen una especie de campo de fuerza que los hace más fuertes y más duros de pelar. Intenta deshacerte de ellos con la escopeta o con la espada. Todo vale con tal de que no monten en la plataforma más de cuatro demonios a la vez. De lo contrario, la plataforma caerá y tendrás que empezar de nuevo. Al llegar arriba, podrás recoger el Fragmento de Gema Azul y terminará la misión.






4



Observa los corazones de Leviatán a través de lo que parece un cristal; después de investigarlo **(5)**, sal por la puerta azul.

Nada más entrar en esta nueva zona y avanzar un poco saldrá un monstruo en tu busca. Corre por el pasillo hasta cruzar una **membrana** del intestino; el monstruo se quedará rezagado. Después, cruza la cavidad en la pared de la izquierda. Avanza por el nuevo pasillo y elimina a los demonios **(6)**. Al final del pasillo encontrarás una nueva cavidad por la que pasar.


6

Una vez llegues a los Ojos de Leviatán, verás un trozo de carne que absorbe **Gemas Rojas**. Tras la escena, deshazte de los enemigos que saldrán en tu busca y recoge el objeto **Ignis Fatuus** que aparecerá en el trozo de carne.


7

Regresa por la cavidad anterior al intestino y avanza por el pasillo hasta otra salida gelatinosa. Rompe la membrana y prepárate para correr. Al cruzar la membrana en la que se para el bicho, verás la salida en la pared izquierda. Salta al piso inferior, acaba con los demonios **(7)** y entra en la cavidad encima del vehículo.

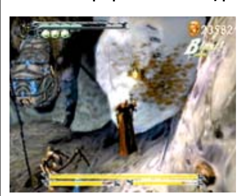
Avanza por el pasillo oscuro con cuidado de no pisar el ácido y utiliza la **Estatua de la Divinidad** si lo crees conveniente. En la siguiente sala, coloca el objeto Ignis Fatuus en el centro del cristal y prepárate para un combate **(8)**. **(VER CORAZÓN DE LEVIATÁN).**

Al finalizar el combate verás una nueva escena con Vergil y dará por concluida la misión.


8

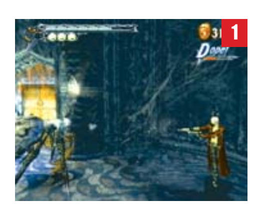
COMBATE: CORAZÓN DE LEVIATÁN

En este combate hay tres objetivos: los tres corazones de la bestia. Los de los lados son los más fáciles de derrotar, pero el que realmente hay que destruir es el central. Además, saldrán demonios para ponerte las cosas un poco más complicadas.
Nuestro consejo es el siguiente:
Pasa de los demonios y dirígete a uno de los corazones a los lados. Golpea sin descanso hasta que veas aparecer detrás de ti a los demonios. Salta al otro lado y cébate con el otro corazón. Así hasta que consigas bajar la vitalidad de uno de ellos; aprovecha ese momento para atacar al corazón central. Al destruir uno de los dos corazones dejará ver su punto débil por unos instantes; una especie de lengua verde a la que tendrás que atacar con el mejor combo. Cuando se vuelva a proteger tendrás que realizar la misma táctica: golpea los corazones de los lados hasta que vuelva a aparecer el punto débil del corazón central.
En cuanto a sus ataques, son bastante fáciles de esquivar: lanzará unas bolas de energía que irán muuuuuy despacio detrás de Dante hasta que se desvanezcan o choquen contra los demonios. También lanzará rayos láser que podrás esquivar saltando. Vamos, que por ese lado no hay problemas.





■ Misión 09 RECUERDOS DESDIBUJADOS

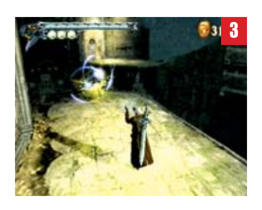




Con el control del personaje de nuevo, avanza hasta el otro lado del puente y cruza la puerta hasta el **Almacén de Provisiones**. Al entrar se sellarán las puertas y aparecerán un **nuevo tipo de demonios**… arácnidos **(1)**. Son cuatro arañas gigantes que derrotarás fácilmente disparando desde el aire y embistiendo con Rebellion. Al terminar con ellas aparecerán pequeñas arañas que podrás eliminar con Ebony & Ibory a cambio de **Gemas Rojas**.

Avanza por la puerta que tiene tres colores en el centro y llegarás al **Jardín**. Aquí tendrás que resolver un **puzzle**. Avanza hasta la zona de los rayos de luz y observa su colocación: dos filas con tres cristales, más un cristal haciendo una tercera fila. **Se trata de romper los cristales correctos,** de modo que la luz vaya de una estatua a otra: rompe el cristal que hay en medio de la primera fila **(2)**, después el primero de la segunda fila (empezando por la izquierda). La **puerta azul** del jardín estará desbloqueada. Crúzala y deshazte de los cuatro demonios que hay en la zona. Ten cuidado con las flechas… Al final del camino, donde estaba el último demonio **(3)**, verás una **puerta marrón** en la pared de la izquierda; cruza por ella y prepárate para enfrentarte a unos viejos conocidos.





TIERRA PROHIBIDA. Misiónes 9 a 12

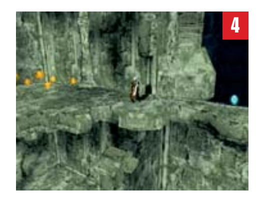
- Estatua
- Misión secreta
- A. Entrada
- B. Puente giratorio
- C. Almacén provisiones
- D. Jardín subterraneo
- E. Manantial sub.
- F. Sendero circular
- G. Lago subterraneo
- H. Sendero circular
- I. Almacén provisiones
- J. Caverna calcárea
- K. Ópera enterrada
- L. Camino de marmol
- M. Motor de la locura
- N. Sendero altar maligno
- O. Altar maligno
- P. Dársena carro templanza
- Q. Carro templanza
- R. Cámara torturas
- S. Pasillo espiral

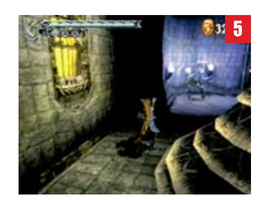
↘ MISIÓN SECRETA 5: VANDALISMO

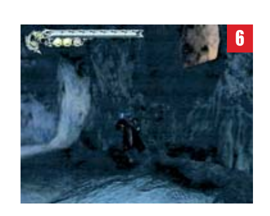
Tendrás que deshacerte de todos los objetos del bar en menos de 20 segundos. En total son 50 incluidos barriles, botellas, mesas, taburetes… todo lo que se ponga por delante. Como recompensa obtendrás un nuevo Fragmento de Gema azul.






4


5


6

Las cosas se complican en este pasillo, ya que las paredes tienen cuchillas que te harán daño si te acercas demasiado. Sólo tienes que cruzar la puerta que hay al otro lado, no necesitas derrotar a todos los demonios. En la siguiente estancia avanza hacia la derecha para recoger las **Gemas Rojas** y una **Esfera Verde** que hay en el piso superior **(4)**.

Retrocede y avanza hacia la izquierda; investiga la estatua en el centro de la pared y sigue avanzando hasta la **Estatua de la Divinidad**. A la derecha verás unos pilares rotos y sobre ellos una **Gema Roja**; cógela y desde allí sube a la plataforma. A la derecha verás un objeto brillante. Investígalo para obtener **Spiral**, un nuevo arma.

Retrocede hasta la puerta con tres colores junto a la Estatua de Divinidad. Avanza por el pasillo deshaciéndote de los monstruos y teniendo cuidado con las cuchillas **(5)**. Avanza por la siguiente puerta y coge el objeto **Ambrosía** que hay en la pared de la derecha (rodeado de velas). Aparecerán más arañitas. Deshazte de ellas y retrocede por el mismo camino. Utiliza la Estatua de la Divinidad si es necesario y atraviesa la cascada. Detrás hay una gruta. Nada más entrar, observa el hueco en la pared de la derecha **(6)**. Avanza por el pasillo e inspecciona la **luz roja** para entrar en otra misión secreta. **(VER MISIÓN SECRETA 5: VANDALISMO).**

Avanza por el pasillo y elimina a todos los demonios que saldrán en tu busca. Después, avanza por la izquierda hasta un nivel inferior para recoger una **Estrella infernal (7)**. Utiliza el doble salto para regresar al pasillo principal y avanza por la derecha. Verás un estrecho puente de piedra. Crúzalo e inspecciona la estatua. Tendrás que utilizar aquí el objeto Ambrosía; después sólo te queda cruzar la puerta y rezar todo lo que sepas... **(VER COMBATE NEVAN).**

Tras derrotar a nuestra vampiresa, disfruta del "concierto" **(8)**. Después tendrás en tu poder el arma **Nevan**. Cruza la puerta verde y podrás **salvar la partida**.

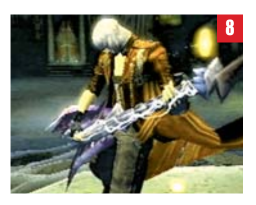
COMBATE: NEVAN

Esta vampiresa será dura de pelar, de modo que sigue nuestras instrucciones para que no te pille desprevenido. Para empezar, tendrás que estar muy atento y evitar sus ataques eléctricos. Los realizará con ayuda de los murciélagos que la rodean; lanzará bandadas de estos animalitos contra ti cargados de energía, esquívalos saltando de un lado a otro de la habitación o utilizando el Estilo Trickster. Además, no podrás atacarla mientras esté rodeada de murciélagos, ya que son su escudo. Observa que cuando realiza los ataques los murciélagos se van reduciendo dejando a su ama desprotegida; aprovecha este momento para atacar en modo Devil Trigger (así quitas más vida) y asestando los mejores golpes con la espada. Al hacerlo verás que crece una sombra bajo tus pies; deja de golpear antes de que la sombra se haga demasiado grande y no puedas escapar de ella o perderás vitalidad.
Una vez le hayas quitado una porción de la barra de vida, nuestra enemiga se teletransportará de un lado a otro de la sala y realizará grandes descargas. Realiza un doble salto cuando veas que salen rayos del suelo y utiliza el estilo Trickster para esquivar las bolas de energía. Si te acercas demasiado te atacará cuerpo a cuerpo, de modo que no tientes a la suerte.
El último ataque y el más importante es su beso de la muerte. Una vez su barra de vitalidad haya disminuido casi la mitad se deshará de los vampiros y te querrá besar. Como te pille la has fastidiado, porque te chupará toda la vida rellenándose la suya. Cuando veas que está sin murciélagos ni te acerques a menos de un metro de distancia; huye y dispara desde lejos, esquívala cuando se teletransporte hacia ti con los movimientos de Trickster y dispara, pero desde lejos.

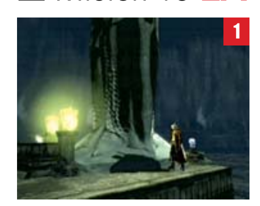


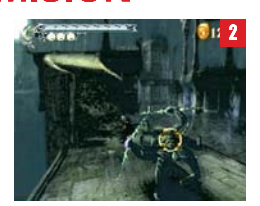


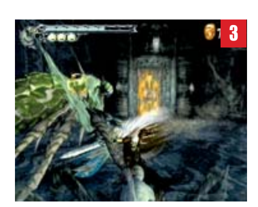

7


8

Misión 10 LA MISIÓN


1


2


3

Tras el espeluznante vídeo, avanza por la cueva hasta coger el objeto **Máscara de Piedra**. Retrocede hasta la sala donde derrotaste a Nevan y cruza la **puerta roja**. Tendrás que eliminar a los demonios del puente de piedra y llegar hasta la zona de la cascada por la que entraste. Utiliza el arma Nevan en el **Adjudicador de Combate** para conseguir un **Fragmento de Gema Azul**.

Coloca el objeto que acabas de coger en la estatua a la derecha de la Estatua de Divinidad. Saldrá un puente del fondo del mar. Cruza al otro lado y recoge el objeto **Generador Dimensional**. A la derecha de la estatua verás una **bola azul** (1). Inspecciónala para entrar en la Misión Secreta 5. **(VER MISIÓN SECRETA 6: EL VUELO DEL DEMONIO)**

Desde la estatua, vuelve a cruzar el puente y avanza a la derecha (a la derecha de la puerta azul encontrarás de nuevo las **Gemas Rojas** y la **Esfera Verde** por si andas mal de vida). Cruza la **puerta azul** y prepárate para unos **nuevos enemigos**. Lo bueno de estos demonios es que no atacan, sólo pasean… Eso sí, no te pongas delante de su escudo giratorio y atácalos por la espalda. Ten cuidado al moverte o te harán polvo las cuchillas.

Cruza la siguiente puerta y derrota a los demonios Enigma (2) a lo largo del camino; a estas altura no te costará nada, pero ten cuidado con las flechas. Avanza por la siguiente puerta y después por la que tiene tres colores en el centro. Tendrás que derrotar a unas cuantas arañas en el **Almacén de Provisiones** antes de seguir avanzando. Eso sí… éstas son más grandes y por lo tanto más duras de pelar. Salta y dispara; cuando las tengas cerca embiste con la espada Rebellion (3). Después, cruza la siguiente puerta y avanza por el puente hasta que salte un vídeo.

Tras ver el certero tiro de Dante, cruza el puente y entra por la siguiente puerta hasta el **Camino de Mármol**. Avanza un poco por la sala para ver el vídeo de rigor y habrás terminado la misión.

↘ M. SECRETA 6: EL VUELO DEL DEMONIO

En esta ocasión no tendrás que derrotar a ningún enemigo. Sólo recoge las 40 Gemas Rojas que te piden para superar la misión antes de que se agote el tiempo. Puedes utilizar la forma Devil Trigger para planear con las alas del demonio. Al terminar conseguirás el Fragmento de Gema Azul como recompensa.





Misión 11 LA VENGANZA

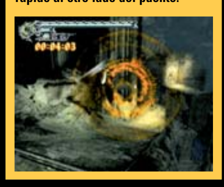
Tras la escena de vídeo (1), y de nuevo con el control del personaje, avanza por la sala del **Motor de la Locura**. Deshazte de los dos demonios y recoge las **Gemas Rojas** en la plataforma superior de la derecha, después déjate caer en el piso inferior. En la pared de la derecha verás un saliente con un objeto brillante. Llega hasta allí con doble salto para recoger una **Estrella infernal**. Salta de nuevo para llegar a una plataforma más elevada; a la derecha verás una especia de **botón rojo**; investígalo con ●. **(VER MISIÓN SECRETA 7: MÁS DIFÍCIL TODAVÍA).**

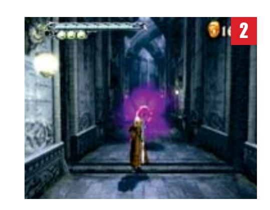


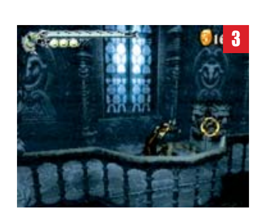
1

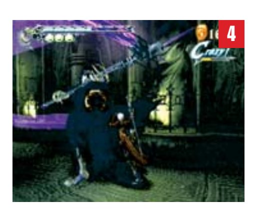
M. SECRETA 7: MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

Utiliza la forma Devil Trigger para correr más rápido. Ignora a los enemigos o utiliza Gunslinger para montar sobre ellos y llegar más rápido al otro lado del puente.











Después entra por la puerta amarilla. Avanza por el pasillo y deshazte de los nuevos demonios que saldrán en tu busca (2). No son difíciles de vencer. Sólo dispara. Cruza la siguiente puerta y avanza hasta la estatua de la pared del fondo. Investígala y recoge las **Gemas Rojas** de la pared de la izquierda. Sube con doble salto hasta el piso superior y avanza hacia la izquierda hasta ver un bloque de piedra.

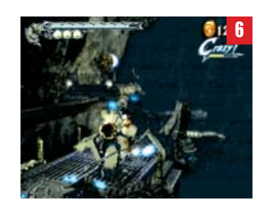
Avanza hasta que veas una grieta en la pared y rómpela para dejar al descubierto un nuevo bloque. Golpea este bloque para que se mueva hacia el final del pasillo (a la izquierda) y encájalo en el hueco que hay bajo una luz roja; retrocede hasta el primer bloque que viste y colócalo del mismo modo en el hueco bajo la luz roja que hay a la derecha (3).

Al colocar los dos bloques se abrirá un camino secreto; pero antes de seguir tendrás que derrotar a un viejo conocido: la **Vanguardia Infernal**. Esquiva sus ataques cuando se desvanezca y ataca embistiendo cuando vuelva a aparecer. La verdad es que después de todo lo que ya has pasado, será pan comido (4). Luego encárgate de los Soul Eater disparando sólo cuando aparezcan. Avanza por el pasadizo secreto en la pared izquierda y cruza la siguiente puerta.

Baja las escaleras y golpea la estatua para dejar libre un agujero en el suelo (5). Entra por él y recoge el objeto **Agua Bendita** y una **Esfera Verde** por si andas mal de vida. Sube de nuevo. Detrás de las escaleras encontrarás un **Adjudicador del Combate**. Realiza combos poderosos con Agni & Rudra para obtener otro **Fragmento de Gema Azul**.

Sube después al vagón. Durante el viaje saldrán a tu encuentro más demonios; primero vendrán en vagones, luego aparecerán sin más. Son viejos conocidos de modo que no te será complicado derrotarlos (6). Cuando llegues a tu destino sube las escaleras y utiliza la **Estatua de la Divinidad** si lo crees oportuno; después, cruza la puerta y prepárate para un nuevo combate.
(VER COMBATE: BEOWULF).

Cuando le derrotes recoge las Gemas Rojas y acércate al objeto que brilla. Saltará una escena de vídeo y terminará la misión.



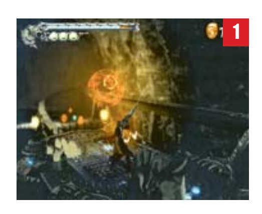
COMBATE: BEOWULF

Este enemigo es bastante lento y la verdad que no tiene nada que ver con Nevan. Ataca desde el aire con pistolas y embista con las espadas Agni & Rudra o con Rebellion cuando esté situado de espaldas. Este enemigo te lanzará objetos e intentará aplastarte con sus puños; pero de lo grande que es se hace torpe.





Misión 12 CAZADOR Y CAZADO





Cuando descubras el poder del **Neo Generador Estropeado** tendrás el tiempo justo antes de que nuestro amigo se quede sin alma. Comenzarás con la forma Devil Trigger. Corre hacia la puerta y **monta en el vagón.** Durante el camino saldrán muchos enemigos, pero tranquilo, porque según los vayas derrotando (1), dejarán Gemas Verdes que recuperarán la barra de vitalidad de Dante.

Al llegar al final del trayecto, cruza rápidamente la puerta y deshazte de los demonios en la siguiente sala para romper el **sello rojo** de las puertas. Igual que en el vagón, cada demonio que derrotes dejará Gemas Verdes que recuperarán un poco la vitalidad de Dante. Date prisa en derrotarlos (2) y cruza la siguiente puerta.

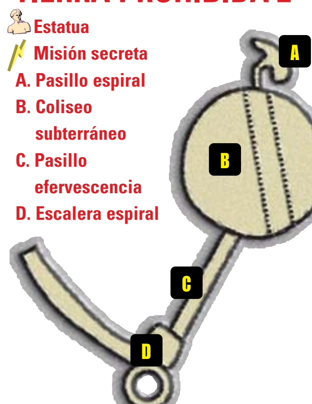
Ignora a los demonios del pasillo y sigue avanzando hasta la siguiente puerta. Asciende por las ruedas del **Motor de la Locura** hasta el nivel superior sin hacer caso de los demonios (3). No hace falta eliminarlos para pasar el nivel. Si flaquean tus fuerzas, usa alguna Estrella de Vitalidad.

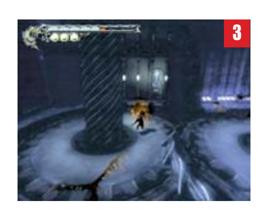
Cruza la puerta del nivel superior y deshazte de los demonios de la siguiente sala, incluido a la Vanguardia Infernal, para romper el sello de la puerta y crúzala para llegar al puente (4); avanza hasta el otro lado para que salte un vídeo. El peligro ha pasado… al menos por el momento.

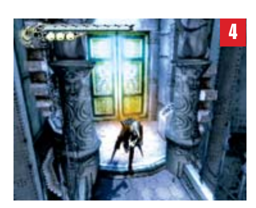
Termina de cruzar el puente y atraviesa la puerta azul. Recoge la Estrella Vital G del suelo y utiliza la **Estatua de la Divinidad** si lo necesitas. Avanza por la puerta de la izquierda bajando las escaleras en espiral para enfrentarte a un nuevo enemigo.
(VER COMBATE GERYON).

Terminado el combate, recoge las Gemas Rojas y sal por la puerta grande. ¿Tienes ganas de probar tu nuevo poder? Pues verás una escena de vídeo con Vergil… parece que él también ha conseguido un poder nuevo.

TIERRA PROHIBIDA 2

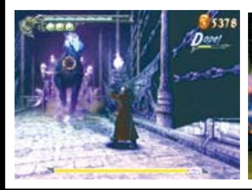






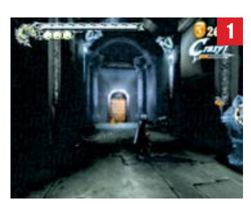
COMBATE: GERYON

La primera parte del combate es en el puente: el caballo correrá de un lado a otro y al llegar al final desaparecerá para volver a aparecer al otro lado. El truco está en saltar cuando se acerque y atacarle haciéndolo parar. Cuando vuelva a iluminarse proseguirá la carrera. Repite el proceso hasta que aparezca una escena en la que se rompe el puente y los contrincantes caen al Coliseo.
Llega la segunda parte. Ahora tendrás que esquivar sus ataques. Los proyectiles que lanza cuando da vueltas al ruedo son fáciles de esquivar. El truco está en avanzar en la misma dirección que él a la vez que saltas y te impulsas si has elegido el Estilo Trickster. Cuidado con las bolas negras de energía, ya que harán que pare el tiempo para Dante. Aprovecha los momentos en los que el caballito esté parado para embestir con la espada utilizando Devil Trigger para quitarle más puntos de vida. Dispara con las pistolas cuando esté en movimiento. Para derrotarlo, sólo hay que tener paciencia.
Al terminar el combate, conseguirás el poder de parar el tiempo: estilo Quicksilver.



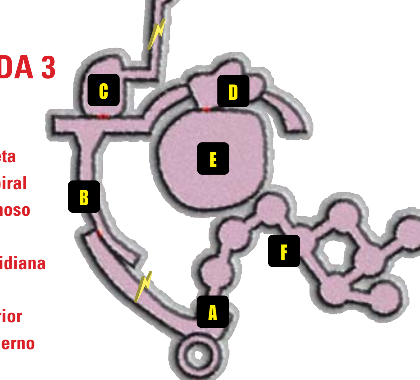


Misión 13 BIENVENIDO AL CAOS



TIERRA PROHIBIDA 3

- Estatua
- Misión secreta
- A. Escalera espiral
- B. Pasillo luminoso
- C. Vestíbulo
- D. Sendero obsidiana
- E. Sendero Oración Interior
- F. Autopísta Infierno



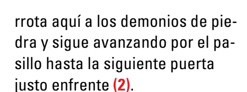
Antes de comenzar esta misión, sería bueno que te encargaras de **mejorar las armas del personaje** si no lo has hecho ya antes.

Nada más empezar, tendrás que derrotar a los demonios del pasillo. Se trata de unas nuevas piezas de ajedrez: cuidado con las que llevan el bastón, porque lanzan bolas de magia (1).

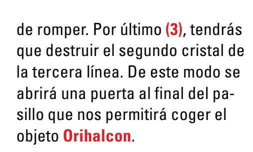
Cruza la puerta y baja por la Escalera Espiral. Durante el descenso verás una **luz roja** en la pared. Investígala para llegar a la Misión secreta 8. **(VER MISIÓN SECRETA 8: TIPOS DUROS).**

Sigue bajando las escaleras y al llegar al pasillo no atravieses la puerta que hay justo enfrente. Sigue avanzando a la izquierda para llegar al **Pasillo Luminoso**. Derrota aquí a los demonios de piedra y sigue avanzando por el pasillo hasta la siguiente puerta justo enfrente (2).





Tendrás que completar un nuevo puzzle para seguir avanzando. En primer lugar, rompe el trozo de pared con grieta que hay al fondo a la derecha para revelar más cristales. Acto seguido, rompe el segundo cristal del pasillo descubierto y después el cristal más cercano a la pared que acabas de romper. Por último (3), tendrás que destruir el segundo cristal de la tercera línea. De este modo se abrirá una puerta al final del pasillo que nos permitirá coger el objeto **Orihalcon**.



En el pasillo que conduce a este objeto verás un agujero en la pared de la izquierda. Si subes hasta él e inspeccionas la cabeza llegarás a la Misión Secreta 9. **(VER MISIÓN SECRETA 9: PRÁCTICA DE TIRO).**

M. SECRETA 8: TIPOS DUROS

De nuevo tendrás que derrotar a todos los enemigos para poder conseguir el premio. En primer lugar, elimina a tres arañas normales y dos arañas gigantes. Después, derrota a dos Vanguardias del Infierno. Al conseguirlo obtendrás el Fragmento de Gema Azul.

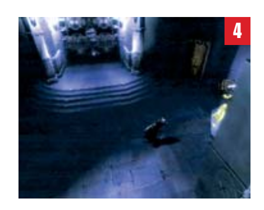


MISIÓN SECRETA 9: PRÁCTICA DE TIRO

Se trata de disparar a los enemigos desde el vagón sin dejar que se escape ninguno. No será demasiado difícil, sobre todo si utilizas el R1 para fijar el blanco.









COMBATE: VERGIL 2

Empieza utilizando la embestida de Rebellion e intenta encadenar un combo cuanto más largo mejor. En primera instancia no utilizará demasiado la espada porque tiene los puños de Beowulf. El truco está en saltar e impulsarte a la vez que disparas cuando se convierta en demonio.
Después utiliza los combos con la espada. Realiza un ataque con la espada mientras saltas si lo tienes justo debajo y así lo cazarás seguro. También tú puedes utilizar la forma demoníaca Devil Trigger. Después del primer combate contra él ya sabes cómo funciona, de modo que tampoco te será difícil ganarle.





Regresa al pasillo luminoso y avanza por el nuevo camino a la derecha hasta el **Sendero de Obsidiana**. Utiliza la **Estatua de la Divinidad** **(4)** si la necesitas, recoge el objeto **Agua Bendita** del suelo y avanza por la siguiente puerta (colocando el Orihalcon) para un nuevo enfrentamiento. **(VER COMBATE VERGIL 2).**

Al derrotarle, prepárate para la escena de vídeo **(5)** que tendrás que ver a continuación… Más vale que no te pierdas detalles, porque no tiene desperdicio.

■ Misión 14 LA CARRERA

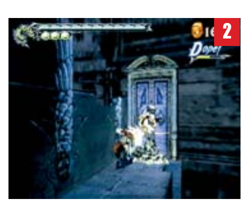
Los mapas cambiarán: aunque las zonas sean las mismas no se pasará de una sala a otra igual. Tendrás que prestar **más atención a la guía que a los mapas**.

Desde donde te encuentras, avanza hacia arriba para recoger el **arma Beowulf (1)**. Retrocede un poco y equípala en la **Estatua de la Divinidad**. Avanza hasta el **Adjudicador del Combate** que verás un poco más arriba y rómpelo para coger el **Fragmento de Gema Azul**.

Utiliza la puerta que ha quedado al descubierto (2). Coge el ascensor y cruza el pequeño puente hasta el hueco en la roca. Atraviesa la puerta y avanza hasta donde



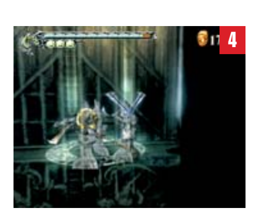
se accedía a la misión secreta 9. Verás una **puerta oscura**; crúzala y derrota a los enemigos, primero disparando y cuando se conviertan en piedra **(3)** con la espada. Avanza por la puerta al final del pasillo en la pared derecha. **Monta en el vagón** y prepárate para derrotar a unos enemigos… ¡Incluso un Vanguardia del Infierno!

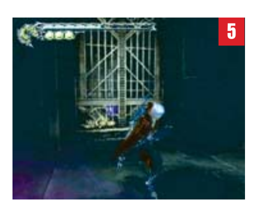


Al llegar al otro lado de la cueva, sube las escaleras y cruza la puerta. Avanza por las distintas puertas y cuando llegues a la zona con dos, ve primero hacia la derecha. Tendrás que enfrentarte a los demonios en forma de fichas de ajedrez **(4)**; al derrotarlos se abrirá una puerta. Crúzala y avanza por la siguiente reja a la izquierda.

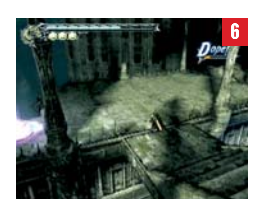


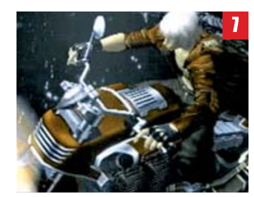






Tendrás que derrotar a otro tipo de demonios, pero también del tablero. Salta y dispara desde el aire. Se abrirán tres rejas en la misma sala. Cruza la de la derecha para coger una **Estrella Vital** y deshazte de los demonios. Retrocede y avanza por la **reja roja**; tras derrotar a los demonios, sigue avanzando y cruza las salas circulares hasta luchar contra los demonios de piedra. Al derrotarlos se abrirá una reja que dejará al descubierto un **Fragmento de Gema Azul (5)**.

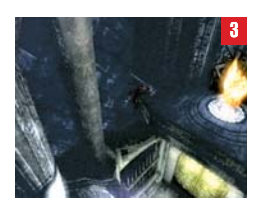




Cruza la puerta que verás al otro lado. Frente a la **Estatua de la Divinidad** está la puerta que lleva al **Manantial Subterráneo**. Avanza y deshazte de los enemigos. Tendrás que investigar el haz de luz que sale del suelo, al lado del **Segundo Enigma (6)**. Aparecerás en el **Love Planet**. Cruza la puerta con las marcas de sangre y avanza por la calle cogiendo **Gemas Rojas**. Más adelante saltará un alucinante vídeo **(7)** y terminará el nivel.

Misión 15 DERRIBANDO PUERTAS



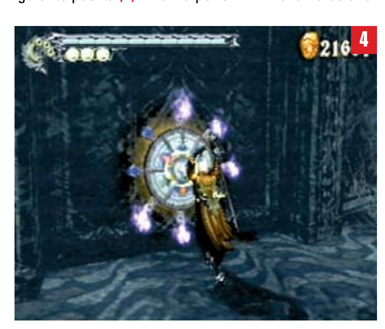


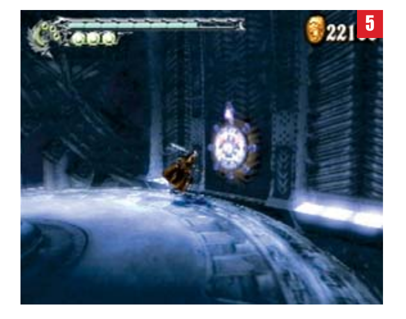
Al comenzar la misión intenta atravesar la **puerta de colores**. Un nuevo enemigo aparecerá en escena: **La Corrupta**. Ataca cuando no se proteja con las alas **(1)**. Si utilizas la espada romperás su escudo. Una vez lo hayas derrotado cruza la puerta.

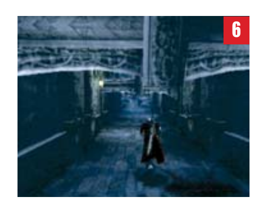
Otro combate con demonios… deshazte de las arañas del **Almacén de Provisiones** y sal por la siguiente puerta **(2)**. Avanza por el pasillo, sube las escaleras e investiga la **luz azul** del pilar central. Baja las escaleras al otro lado (a la izquierda) y cruza la puerta amarilla. Utiliza la pared a los lados de la puerta **(3)** para llegar a una plataforma superior y romper el cristal de **Gemas Rojas**.

Avanza al otro lado y salta cerca del ojo de Leviatán para conseguir más **Gemas Rojas**. A la derecha verás una **Rueda Roja**. Golpéala hasta encender todas las llamas y retrocede hasta el Almacén de Provisiones. Ahora podrás ver en la pared una **rueda de colores**. Golpéala **(4)** hasta que se enciendan las llamas y cruza la puerta con tres colores en el centro.

Deshazte de estos demonios para que no te incordien, recoge las gemas de la plataforma superior y, cuando estés listo, golpea la rueda de colores que hay más abajo **(5)**.









Cruza la puerta que verás a la derecha. Llegarás al **Sendero del Altar maligno**. Antes de seguir avanzando, salta sobre las tuberías encima de la puerta para recoger un **Fragmento de Gema Azul**. Deshazte de los demonios de la sala desde esa esquina y cuando estés sólo avanza hasta el otro lado del pasillo con cuidado de no golpearte con las cuchillas **(6)**.

Coge el Fragmento de Orihalcon y retrocede hasta la sala anterior. Deshazte de nuevo de los demonios que aparezcan y golpea la **rueda de colores**. Sube por las ruedas y atraviesa la puerta de colores para llegar ahora al **Sendero Circular**. En esta zona, además de enemigos, te encontrarás con ruedas giratorias con cuchillas que te harán picadillo si te acercas demasiado **(7)**. Salta sobre los pilares y pasa de los enemigos; golpea la rueda de colores que encontrarás en un entrante en la pared de la derecha y después cruza la **puerta amarilla**.

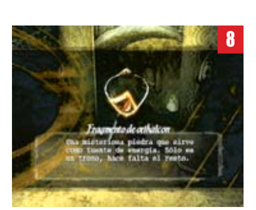
De nuevo en el Almacén de Provisiones, deshazte de las malditas arañas que no hacen más que aparecer y coge el objeto **Fragmento de Orihalcon** del altar **(8)**. Retrocede por el Sendero circular y cruza la puerta al otro lado para llegar al **Lago Subterráneo**. Utiliza la **Estatua de la Divinidad** si lo crees necesario y avanza hasta el final del camino siguiendo la pared de la derecha para conseguir más **Gemas Rojas** (están en el mismo sitio que en las misiones anteriores).

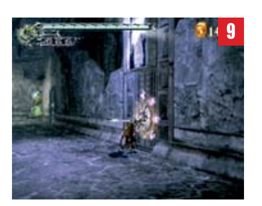
Retrocede y golpea la rueda de colores (9) con la espada y atraviesa la puerta azul de la derecha. Sigue el Sendero circular con cuidado de no pincharte con las cuchillas y recoge el **Fragmento de Orihalcon** al final del pasillo. Regresa hasta el lago subterráneo de nuevo y golpea por segunda vez la rueda de colores.

OJO: Si al golpear las ruedas de colores no apareces en los sitios que indicamos, retrocede y vuelve a girar la rueda.

Tendrás que cruzar la puerta de colores al lado de la Estatua de la Divinidad para llegar al Almacén de Provisiones. Deshazte por enésima vez de los enemigos para romper el sello y cruza la puerta para llegar al **ascensor de Raizdemonia**. Sube las escaleras hasta la columna y coloca los fragmentos de Orihalcon.

Monta en el ascensor para llegar a un piso superior. Una vez arriba, entra en la nueva sala para dar paso a un vídeo. Después, terminará la misión y podrás salvar.





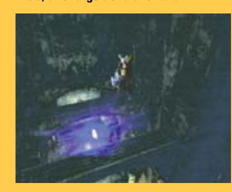
OBJETOS

Estos son los objetos más frecuentes que te encontrarás en las misiones y que podrás comprar desde el menú Personalizar o en las Estatuas de Divinidad.
Los objetos que sólo adquieres con Gemas Rojas aumentarán de precio cada vez que compres uno hasta llegar a un tope que suele ser de 10.000 o 5.000 Gemas Rojas, dependiendo del objeto.

- **GEMA ROJA: gracias a estas gemas podrás comprar objetos, movimientos y las evoluciones de las armas en el menú. Se pueden conseguir derrotando a los enemigos, superando misiones o rompiendo objetos en el escenario (sillas, mesas, barriles…)**
- **GEMA VERDE: recupera la salud perdida; en algunas ocasiones los enemigos las dejarán al ser derrotados.**
- **ESTRELLA VITAL: recupera la salud por completo.**
- **ESTRELLA INFERNAL: recupera la barra de Devil Trigger.**

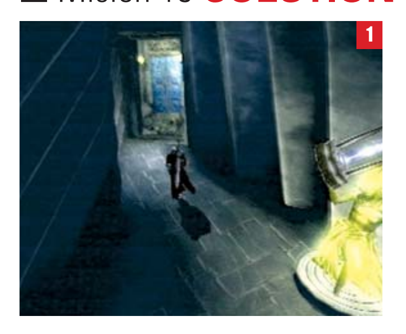


- **AGUA BENDITA: causa daño a los enemigos.**
- **FRAGMENTO DE GEMA AZUL: cuatro fragmentos forman una Gema Azul y ésta hace que aumente la capacidad de vida del protagonista. Las conseguirás de tres formas: rompiendo los Adjudicadores de Combate, superando las Misiones Secretas o buscándolas en los escenarios (están ocultas) a lo largo de la aventura.**



- **GEMA AZUL: aumenta la barra de vitalidad de Dante.**
- **GEMA PÚRPURA: aumenta la barra de magia Devil Trigger.**
- **GEMA AMARILLA: te permite continuar la partida si eres eliminado sin necesidad de comenzar la misión desde el principio.**

Misión 16 CUESTIÓN DE VIDA Y MUERTE


1


2

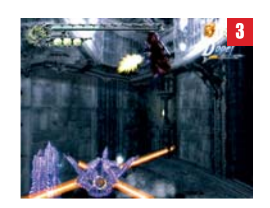
Cruza la puerta azul detrás de la Estatua de la Divinidad (1). Destruye a los demonios que aparecerán en la escalera y cruza la siguiente puerta. Derrota de nuevo a los demonios en la **Sala de la Estatua Viviente** y avanza por la puerta del piso superior. Investiga el haz de luz al otro lado de la sala y golpea la **rueda roja** hasta que se enciendan todas las llamas.

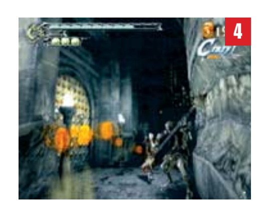
Una bola metálica bajará del techo; golpéala (2) con la espada hasta que se rompa y coge el objeto **Sol Dorado** que aparecerá detrás de la pared.

Al hacerlo un nuevo tipo de demonio se enfrentará a ti. Parece otra ficha de ajedrez (la torre). Su ataque es bien sencillo, de modo que también es sencillo de esquivar. Apenas se mueve y lanza rayos siempre en la misma dirección, siguiendo las aristas de la torre. Acaba con ellos (3) para abrir la puerta. Eso sí, antes de salir de la sala investiga la **pared luminosa** a la derecha del altar donde cogiste el objeto, para entrar en la Misión Secreta 10. **(VER MISIÓN SECRETA 10: LUZ DE GUÍA).**

Retrocede por el mismo camino hasta la sala en la que empezaste la misión. Coloca el objeto Sol Dorado en el pedestal frente al ascensor y a continuación sigue el camino por la **puerta roja** a la izquierda de la sala.

Tras derrotar a los enemigos que saldrán en la escalera (4) sube y cruza la puerta del piso superior. Aparecerán más enemigos poniéndote las cosas difíciles. Deshazte de ellos rápido para romper el sello de la puerta, coge la


3


4

↘ MISIÓN SECRETA 10: LUZ DE GUÍA

Esta misión consiste resolver el puzzle de los cristales y el rayo de luz. Ya te has enfrentado a él en otras ocasiones. Te indicamos con estos esquemas cuáles son los cristales que debes romper para completar los sucesivos puzzles.

LEYENDA: **Cristales** **Cristales a romper** **Estatua** **Pared** **Pared agrietada**

PRIMERO

SEGUNDO

TERCERO

CUARTO

QUINTO

SEXTO





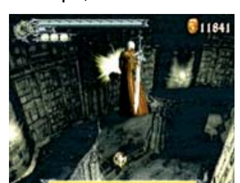
7

Estrella Infernal del suelo y retrocede por el pasillo hasta ver un agujero en la pared izquierda. Avanza por él para llegar a la **Cámara de los Pecados**.

Investiga la columna luminosa de la pared y acto seguido gira las **ruedas** hasta que las llamas estén encendidas; primero la de la izquierda, luego la de la derecha. Cuando las dos bolas metálicas hayan caído, haz que se golpeen entre sí para que se rompan; así podrás recoger detrás de la reja el objeto **Luna de Ónice**. Deshazte de los pesados **Ángeles Caídos** que saldrán en tu busca para romper el sello de la puerta **(6)**.

COMBATE: LADY

Para derrotar a Lady tendrás que encadenar algunos combos con la espada. Utiliza las pistolas cuando esté lejos. No será complicado vencerla; al fin y al cabo es un ser humano, no un demonio.
Ella te atacará con granadas, con sus pistolas y con el bazooka; es fácil esquivar estos ataques, lo único difícil en este combate es conseguir alcanzarla.

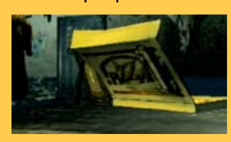




CURIOSIDADES

A lo largo de la historia, fíjate bien en los escenarios y verás el número de la Misión que estás jugando en algún objeto o alguna mancha. Si sientes curiosidad te diremos dónde encontrar todos los números de las misiones:

- **MISIÓN 1: en la caja de pizza, en la escena del principio.**



- **MISIÓN 2: en el tablón de anuncios sobre el local.**
- **MISIÓN 3: al final de la escena observa las llamas.**



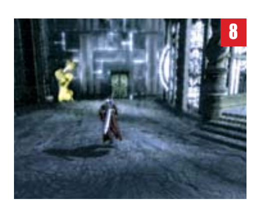
- **MISIÓN 4: en la escena del principio.**
- **MISIÓN 5: la sangre que ha dejado un enemigo en la pared durante la escena.**



- **MISIÓN 6: la explosión al final de la escena da forma un 6 en el suelo.**
- **MISIÓN 7: la sangre que deja Dante en la pared.**
- **MISIÓN 8: en la luna.**
- **MISIÓN 9: en la munición del arma.**
- **MISIÓN 10: la sangre que cae en el libro.**
- **MISIÓN 11: la sangre en el suelo.**
- **MISIÓN 12: en las cadenas al final de la escena.**
- **MISIÓN 13: en una de las paredes al final de la escena de vídeo.**
- **MISIÓN 14: en una de las paredes que se han formado.**
- **MISIÓN 15: las ramas de los árboles lo forman.**
- **MISIÓN 16: durante la escena lo verás en el suelo.**
- **MISIÓN 17: en los pilares al final de la escena.**
- **MISIÓN 18: un papel que vuela en el aire.**
- **MISIÓN 19: aparece brillando en el suelo.**
- **Misión 20: en las nubes durante la escena de vídeo.**

Retrocede el camino hasta el ascensor para colocar el objeto en el pedestal (ignora los enemigos de la Entrada). Llegarás a la **Cámara del Guardián de Hielo**. Deshazte de los demonios y sal de la sala utilizando las rocas hacia el agujero superior. De nuevo tendrás que enfrentarte a más demonios; cuando acabes con ellos (7) avanza por la **puerta azul**.

Cruza con cuidado el puente de piedra y entra por la gran puerta hasta la **Cámara de la Bestia Errante**; si estás cansado de luchar, simplemente avanza hasta el otro lado de la sala para llegar al **Espacio Incandescente**. Avanza hasta el lado opuesta de la estancia y utiliza la **Estatua de la Divinidad** si lo necesitas (8). Después cruza la puerta a la derecha para llegar a la **Biblioteca Divina**. Avanza un poco para poder ver la escena de vídeo. **(VER COMBATE LADY).**

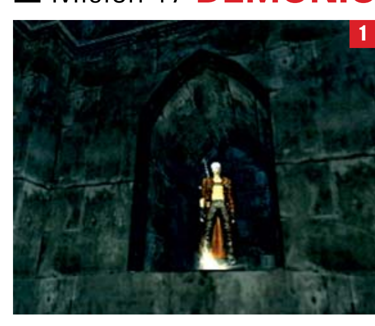

8

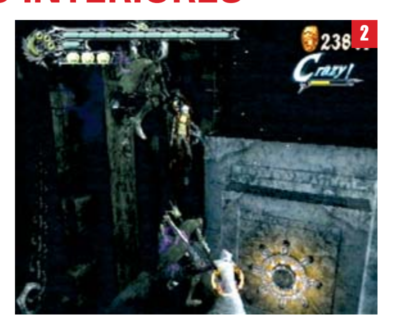


9

Una vez hayas derrotado a Lady, ésta te dará el arma **Kalina Ann** (9). Utiliza los círculos de luz para saltar y llegar a la puerta superior. Al cruzarla dará por terminada la misión.

Misión 17 DEMONIOS INTERIORES


1



2

Salta sobre la pared al lado de la puerta por la que has entrado para recoger una **Estrella Vital (1)**. Recoge las **Gemas Rojas** de los arcos y avanza por el agujero en la pared hasta llegar a la **Prueba del Guerrero**. Los enemigos que aparecerán son duros de pelar, de modo que no desesperes y deshazte de ellos (2); también tendrás que enfrentarte a un **Vanguardia Infernal**. Al acabar, recoge la **Gema Amarilla** y regresa a la sala anterior.

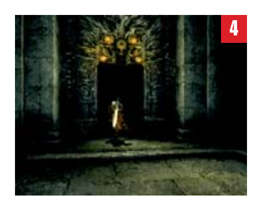
↘ M. SECRETA 11: ABRIÉNDOSE CAMINO

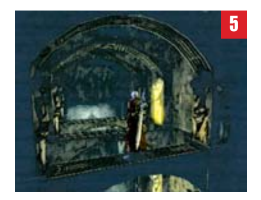
En esta ocasión te tocará esquivar los pinchos que salen de las paredes. El único problemilla sin importancia… es la velocidad a la que salen las púas. Utiliza el estilo Devil Trigger para esquivar con mayor rapidez y poder saltar más alto. Al llegar al otro lado del pasillo podrás recoger del suelo el Fragmento de Gema Azul.



Cruza la puerta azul para llegar a la Cámara del Cubo Celestial. Utiliza el Beowulf para romper el **Adjudicador de Combates** que


3





hay al final de la sala; también verás un cristal rojo que te dará **Gemas Rojas** al romperlo.

Utiliza los cubos para llegar un piso más arriba. Cuando hayas alcanzado la primera puerta, crúzala y deshazte de los demonios (también te estará esperando una Vanguardia Infernal).

Atraviesa la puerta marrón para llegar al **jardín Celestial**; utiliza la Estatua de la Divinidad si lo necesitas y rompe los objetos para conseguir más **Gemas Rojas**. Después, avanza hacia la izquierda para conseguir un **Fragmento de Gema Azul**.

Retrocede hasta la Cámara del Cubo Celestial y sube hasta la siguiente puerta **(3)** con ayuda de los cubos… aunque hay veces que más que ayuda parece lo contrario... Cuando lo hayas conseguido, cruza la puerta para entrar en la **Cámara de los 3 Sellos** **Mágicos** y avanza por el único camino posible. Elimina a los demonios arácnidos en la sala para romper el sello y cruza la **puerta con las cuatro luces rojas (4)**.

Avanza por el pasillo fijándote bien en la dirección en la que salen los "pinchitos" de las paredes para que no te hagan puré. Al llegar al otro lado, avanza por el agujero en la pared de la izquierda y salta sobre el **haz de luz**. Recoge las **Gemas Rojas** que hay en los arcos. En la bóveda se encuentra la entrada a la Misión Secreta 11; investiga la estatua **(5)** que brilla más en la parte superior de los arcos.
(VER MISIÓN SECRETA 11: ABRIÉNDOSE CAMINO).

Atraviesa la puerta azul y derrota al nuevo demonio para romper el sello de las puertas. No son difíciles de vencer, de modo que no te asuste su apariencia **(6)**. Una vez esté libre el camino, rompe



ARMAS

Nada más comenzar el juego Dante tendrá sólo dos armas: Ebony & Ibory (pistolas) y Rebellion (espada), pero según vaya derrotando enemigos y avanzando por el juego conseguirá muchas más:

ARMAS DE CORTO ALCANCE:
- **CERBERUS: al derrotar al enemigo Cerberus en la tercera misión.**
- **AGNI & RUDRA: al derrotar a los enemigos Agni & Rudra en la quinta misión.**
- **NEVAN: al derrotar a la vampiresa Nevan en la novena misión.**
- **BEOWULF: al comenzar la misión 14, al lado de un precipicio.**

ARMAS DE FUEGO:
- **ESCOPETA: al resolver el puzzle en Bullseye, en la tercera misión**
- **ARTEMIS: en la sexta misión al resolver la Prueba de la sabiduría, la prueba de la habilidad y la prueba del guerrero.**
- **SPIRAL: en la misión novena, al lado de la cascada sobre una plataforma de piedra.**
- **KALINA ANN: al derrotar a Lady en un combate.**



ADJUDICADOR DE COMBATE

A lo largo de la aventura te encontrarás con una estatua rodeada de llamas; se trata del Adjudicador de Combates y te permitirá obtener un Fragmento de Gema Azul si utilizas el arma adecuada para romperlo. A continuación te facilitamos una lista con las misiones donde lo verás y el arma que necesitarás para romperlo:

- **MISIÓN 3 (13th Avenue): Rebellion.**
- **MISIÓN 5 (Averno sin fin): Cerberus.**
- **MISIÓN 6 (Pasillo Sombrío): Agni & Rudra.**
- **MISIÓN 7 (Sala del Ascensor): Rebellion.**
- **MISIÓN 9 (Lago Subterráneo): Nevan.**
- **MISIÓN 11 (Dársena del Carro de la Templanza): Agni & Rudra.**
- **MISIÓN 14 (Ruinas de Sala de Oración): Beowulf.**
- **MISIÓN 17 (Cámara del cubo Celestial): Beowulf.**

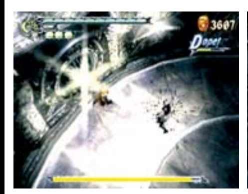
los objetos a lo largo del pasillo para conseguir **Gemas Rojas**.

Cruza la siguiente puerta y avanza por la pasarela; utiliza la **Estatua de la Divinidad** para comprar algún objeto y avanza por la puerta a la derecha. Sube la rampa y adéntrate en la sombra… **(VER COMBATE DOPPELGANGER).**

Al terminar el combate obtendrás la técnica Doppelganger. Atraviesa el haz de luz y sigue subiendo la rampa para terminar la misión.

COMBATE: DOPPELGANGER

Esta vez tendrás que pelear contra la propia sombra de Dante; y ¿qué es lo que puede con las sombras? Pues sí, la luz. Rompe los escudos que rodean las paredes para hacer que entre la luz en la sala. Sólo si la luz le alcanza se romperá el escudo que le protege y podrás golpearle. En cuanto a sus ataques… esquívalos y haz que te siga hasta donde estás antes de romper las "persianas" que impiden que entre la luz.

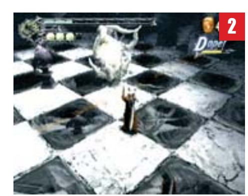




■ Misión 18 ASALTO AL INFIERNO

Avanza por el camino de rocas que se irán formando a tu paso **(1)** y cruza al otro lado del espejo. Tendrás que echar una **partidita de ajedrez**. A parte de las ya conocidas piezas, tendrás que derrotar a la reina y al rey. Cuidado con la reina, porque se le teletransporta de un lado a otro del tablero y te hará daño si estás en medio. En cuanto al rey, ataca con una explosión. **Lo primordial es que te cargues al rey,** una vez hayas conseguido el Jaque Mate se acabará la partida, dando igual el resto de las fichas que queden en pie **(2)**.

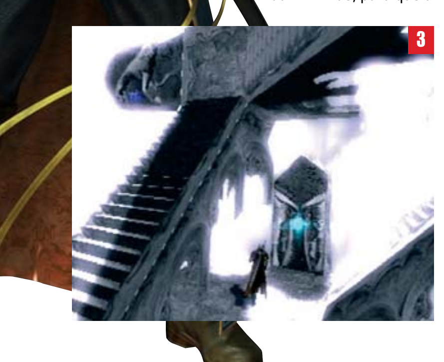




Avanza por el espejo que aparecerá después. Ignora a los ángeles caídos que aparecerán en el escenario y avanza hacia el fondo, para que un nuevo camino de rocas se haga a tu paso. Cruza por el siguiente espejo.

En esta nueva sala verás unos bloques de piedra con una gema de un color cada una **(3)**. Cada bloque encierra a uno de los enemigos que has derrotado en el camino. Esta es la correlación monstruo-color:

• Blanco: Beowulf.
• Rojo: corazón de Leviatán.
• Amarillo: Gigapede.





• Azul claro: Cerberus.
• Verde: Agni & Rudra.
• Negro: Doppelganger.
• Azul: Geryon.
• Naranja: 2 Vanguardias del Infierno y varios demonios.
• Púrpura: Nevan.

No hace falta derrotarlos a todos, sólo a los suficientes como para formar el camino luminoso, es decir, cinco. Puedes hacer varias combinaciones **(4)**. De este modo se abrirá un portal al lado del **panel de gemas (5)**. **Te recomendamos que escojas aquellos enemigos** que no te hayan costado demasiado vencer anteriormente. Si te decides por derrotarlos a todos recibirás a cambio un **Fragmento de Gema Azul**.

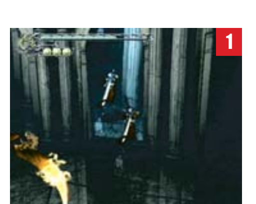
Cuando termines, cruza a otra dimensión por el espejo que acaba de aparecer... ¡"peazo" de bicho que acaba de aparecer!


5

■ M19 CHOQUE DE TITANES

Derrota a los demonios y acto seguido cruza por el espejo. En esta nueva sala aparecerán más demonios, pero en esta ocasión no podrás derrotarlos como antes; **golpea el espejo de color verde** que irá cambiando de posición a lo largo del combate **(1)**. Inspecciona la **columna azul y la estatua dorada** que verás en la sala y cruza por el espejo.

En esta nueva dimensión tendrás que eliminar a los demonios antes de que el reloj de arena de la vuelta; de lo contrario, tendrás que empezar de nuevo. Utiliza los combos con la Espada **(2)** o con el arma que tengas más evolucionada. Utiliza Devil Trigger si te ves en dificultades… todo vale para evitar que este combate se haga interminable.

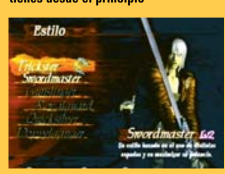

1


2

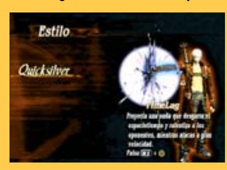
ESTILOS DE COMBATE

Los Estilos de Combate te permitirán interactuar con el botón ● realizando movimientos especiales, que sólo podrás realizar dependiendo de cada estilo. Al aumentar la barra de experiencia de estos conseguirás nuevos movimientos que te permitirán realizar mejores combos.
La aventura comienza teniendo disponibles cuatro Estilos, pero conseguirás dos más. Estos son los estilos:

• **TRICKSTER: permite esquivar rápidamente los ataques de los enemigos. Lo tienes desde el principio**



• **SWORDMASTER: conseguirás realizar mejores combos con las armas de corto alcance. Lo tienes disponible desde el principio.**
• **GUNSLINGER: podrás realizar ataques más espectaculares con las armas de fuego. Lo tendrás disponible desde el principio.**
• **ROYALGUARD: te permitirá bloquear los ataques de los enemigos recibiendo menos daño. Desde el principio.**
• **QUICKSILVER: te permite parar el tiempo para los enemigos mientras Dante se mueve con mayor rapidez. Lo conseguirás al derrotar a Geryon.**



• **DOPPELGANGER: con esta técnica podrás hacer un doble del personaje y atacar con los dos. Podrás disfrutar de este estilo al derrotar a Doppelganger.**



Al subir de nivel en los estilos (normalmente hasta el nivel 3), conseguirás nuevos movimientos que te permitirán mejorar las técnicas de combate, de modo que procura ir cambiando de estilo para aprender cuantos más mejor.





Una vez lo hayas conseguido, recoge el objeto que brilla bajo el reloj de arena: **Samsara**.

Cruza el espejo, recoge la Esfera Verde y cruza por el mismo espejo. Retrocede por tercera vez por el mismo espejo y coloca Samsara en la estatua dorada **(3)**. Sólo te queda saltar por cuarta vez al espejo.

Al otro lado cruza por las rocas luminosas hasta la **Estatua de la Divinidad**. Utilízala si lo crees conveniente (compra sobre todo **Estrellas de Vitalidad**) y cruza la puerta… prepárate para pelear contra el padre de Lady **(4)**. **(VER COMBATE ARKHAM).**

COMBATE: ARKHAM

Por fin nos vemos las caras con este ser despreciable. Quizá te decepcione un poco, porque después de todo tampoco es tan difícil de derrotar. Su ataque más dañino lo realizan una serie de lombrices kamikazes que podrás eliminar fácilmente con Kalina Ann antes de que exploten contra el cuerpo de Dante.
Mientras no estén las lombrices, cébate con el pedazo de carne, asestando los mejores combos con las armas que tengas más evolucionadas. Procura separarte cuando se ponga verde para que no te golpee con uno de sus tentáculos. Por lo demás, sigue así hasta que un vídeo te muestre a Vergil, que se unirá a ti en el combate… Y vaya si notarás su ayuda. Realizará los mismos movimientos que Dante, de manera que los golpes con la espada quitarán el doble. El combate acabará con un espectacular vídeo.





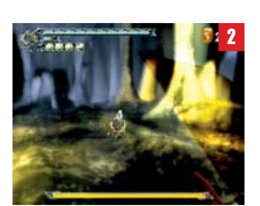
Misión 20 LA AGONÍA DE LAS ALMAS

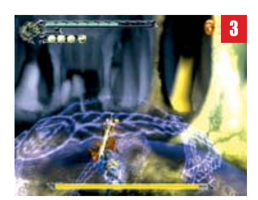
Ahora sí, prepárate para el último enfrentamiento con Vergil. Esta vez no lo haremos en un cuadro aparte, ya que el único objetivo de esta misión es destruir al gemelo de Dante.

Para empezar, utiliza siempre el botón R1 para fijar blanco y no dejar que se te escape **(1)**. Los ataques que realizará Vergil serán un poco más poderosos que en los enfrentamientos anteriores. Además de utilizar su espada para atacar a distancia **(2)**, realizará ataques en la forma Devil Trigger. Cuando esto suceda, no dejes de disparar sobre él en ningún momento o recuperará toda su barra de vitalidad **(3)**.

En cuanto a tus ataques, lo mejor es utilizar armas a corta distancia como las espadas. En cuanto lo tengas a tiro, embiste con la espada y no le dejes escalpar realizando una serie de combos **(4)**.







En este momento puedes aprovechar y utilizar tú también la forma Devil Trigger, así le infligirás más cantidad de daño **(5)**.

No estaría de más que llevarás una buena carga de Estrellas de Vitalidad para hacer frente a sus poderosos ataques…

Cuando acabe el combate, no te creas que ya terminó todo. Si quieres ver el final completo, tendrás que **derrotar a 100 demonios** durante los títulos de crédito… aparecerá el contador en una esquina de la pantalla.
Eso sí después de esto, a disfrutar de la escena final.





SECRETOS Y TRUCOS

NIVELES DE DIFICULTAD

Empezarás la aventura automáticamente en el modo de dificultad Normal, pero en total hay 5:

- **Fácil:** aparecerá cuando te eliminen dos o tres veces seguidas en una misión.
- **Normal:** es el predeterminado.
- **Difícil:** al terminar el juego en el modo normal.
- **Dante Must die:** al terminar el juego en el modo Difícil.
- **Heaven or Hell:** al terminar el juego en el modo Dante Must Die.

FINAL EXTENDIDO

Al acabar el juego la primera vez en el modo Normal, derrota a 100 demonios durante los títulos de crédito para ver el final extendido.

UNA CURIOSIDAD

Puedes atacar las letras Now Loading en los tiempos de carga con los botones ■ y ▲.

EXTRAS

Acabando el juego en los distintos modos de dificultad se desbloquearán algunos extras: Galería de arte, vestimenta del protagonista, etc..

TODO DESBLOQUEADO

Antes de cargar la partida, en el menú al principio del juego, introduce el siguiente código: **L1+L2+R1+R2** (todo a la vez) y gira el stick analógico izquierdo en el sentido de las agujas del reloj hasta que oigas "Devil May Cry". Automáticamente aparecerán todas las opciones en la siguiente pantalla.

GEMAS ROJAS FÁCILMENTE

Si necesitas Gemas Rojas, vuelve a jugar algunas misiones (las que mejor se te den) para conseguir en la puntuación final una S y obtener una mayor recompensa.





EVOLUCIÓN DE LAS ARMAS

Con ayuda de las Gemas Rojas podrás adquirir nuevos movimientos a realizar con determinadas armas o evolucionarlas hasta el nivel 3. Aquí tienes una lista con los movimientos de cada arma y las Gemas Rojas que necesitas:



EBONY & IBORY
- **Nivel 2: 5000 Gemas Rojas.**
- **Nivel 3: 10000 Gemas Rojas.**

ESCOPETA
- **Nivel 2: 10000 Gemas Rojas.**
- **Nivel 3: 20000 Gemas Rojas.**

ARTEMIS
- **Nivel 2: 10000 Gemas Rojas.**
- **Nivel 3: 20000 Gemas Rojas.**

SPIRAL
- **Nivel 2: 7500 Gemas Rojas.**
- **Nivel 3: 15000 Gemas Rojas.**

KALINA ANN
- **Nivel 2: 5000 Gemas Rojas.**
- **Nivel 3: 10000 Gemas Rojas.**

REBELLION
- **Stinger (nivel 1): 2500 Gemas Rojas.**
- **Stinger (nivel 2): 10000 Gemas Rojas.**
- **Drive: 10000 Gemas Rojas.**
- **Air Hike: 20000 Gemas Rojas.**

CERBERUS
- **Revolver (nivel 2): 15000 Gemas Rojas.**
- **Windmill: 7500 Gemas Rojas.**

AGNI & RUDRA
- **Jet Stream (nivel 2): 10000 Gemas R.**
- **Jet Stream (nivel 3): 15000 Gemas R.**
- **Whirldwind: 7500 Gemas Rojas.**
- **Air Hike: 20000 Gemas Rojas.**

NEVAN
- **Reverb Shock: 7500 Gemas Rojas.**
- **Bat Rift (nivel 2): 10000 Gemas Rojas.**
- **Air Raid: 20000 Gemas Rojas.**
- **Volume up: 20000 Gemas Rojas.**

BEOWULF
- **Straight (nivel 2): 10000 Gemas Rojas.**
- **Beast uppercut: 7500 Gemas Rojas.**
- **Air Hike: 20000 Gemas Rojas.**





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 76

TODAS LAS CLAVES PARA COMPLETAR EL JUEGO AL 100% (y II)







15 PASOS BÁSICOS PARA TRIUNFAR EN GT 4

LOS CIRCUITOS TRAMO A TRAMO • MECÁNICA PRÁCTICA

TRUCOS, SECRETOS Y ESTRATEGIAS

MANUAL DE ESTRATEGIA REALIZADO POR EL EQUIPO DE PLAY2MANÍA

GRAN TURISMO 4



SUMARIO





15 PASOS PARA LLEGAR A LA GLORIA

Cuando se empieza a jugar a *Gran Turismo* hay tantas opciones y tan poco dinero, que lo normal es estar un buen rato dando vueltas por los menús. Incluso tras ganar alguna competición puedes tener dudas de qué hacer o qué coche mejorar. Tranquilo, que ahora te explicamos paso a paso qué tienes que hacer para encarrilar desde el principio tu carrera de piloto.







PASO 1

Obtén los carnés A y B Nacional.

PASO 2

Si jugaste al *GT3* y mantienes una partida guardada con más de 100.000 Cr., puede traspasar esa cantidad a tu nueva partida de *GT4.*
Con esos créditos puedes comprarte el **Nissan SKYLINE GT-R V-spec II Nur** y mejorarlo. Con este coche podrás correr en muchos campeonatos y ganar, entre otras, las pruebas de condiciones especiales.

PASO 3

Si no dispones de esos 100.000 Cr., compra el **Mitsubishi Lancer Evolution GSR ´92** en el mercado de 2ª mano y cambia el aceite en GT Auto.

PASO 4

En las competiciones para principiantes, gana las Sunday Cup y 4WD Challenge.

PASO 5

Con los 10.500 Créditos que tienes de ganar las carreras, ve al concesionario y entra en los componentes para comprar estas mejoras:

- Chip de potenciación.
- Reducción de peso nivel 1.
- Etapa 1 del turbo.
- Intercooler deportivo.
- Escape y filtro de aire deportivos.

Con todo esto conseguirás que tu coche tenga 336 CV y 1165 Kg.

PASO 6

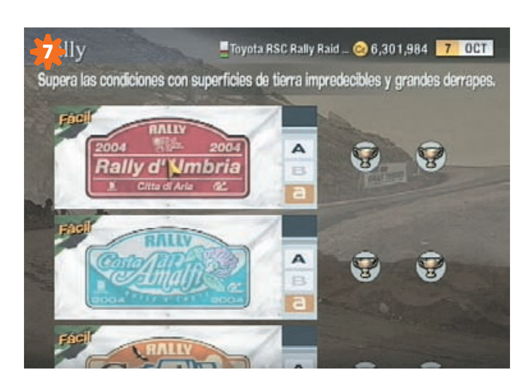
Ve a las misiones de conducción y supera las 10 primeras, ya que son las más sencillas y con ellas aumentarás el porcentaje del juego (al llegar al 25% se abrirán las carreras de Resistencia).

PASO 7

Accede a las pruebas de condiciones especiales y compite en el rally de Capri fácil para hacerte con el **Toyota RSC Rally Raid Car ´02**.







PASO 8
Con este coche podrás competir en el rally d´Umbría fácil y conseguir un cochazo: el **Cadillac Cien**.

PASO 9
Con el Cadillac Cien podrás competir en: campeonato principiantes MR, campeonatos profesional Clubman Cup y Tuning Car, y en las carreras de condiciones especiales rally de Capri, George y Tsukuba fácil.

PASO 10
Consigue las licencias A y B Internacional y Special.

PASO 11
Hazte con cualquiera de los coches de rally que tienes en el garaje y gana el resto de rallies de dificultad fácil.

PASO 12
Mejora el Cadillac Cien al máximo con todo el dinero conseguido.

PASO 13
Compite con el Cadillac Cien en: rally d´Umbría normal, Capri normal, George Paris y Tsukuba; en el campeonato general americano y en la competición de "muscle Cars".

PASO 14
Con todos los coches de recompensa y los créditos acumulados, podrás ganar carreras de escuderías hasta que consigas abrir las carreras de resistencia.

PASO 15
Cuando superes el 25 % del juego podrás participar en las pruebas de resistencia, donde obtendrás tremendas recompensas de créditos y grandes turismos con los que participar en las carreras de máxima competición.
Si no sabes por cual de ellas comenzar, usa el Cadillac Cien mejorado al máximo y con neumáticos de carrera duros en la prueba de "El capitán 200 millas".
A partir de aquí no tendrás problemas.







MECÁNICA PRÁCTICA

La mecánica es un tema denso y complicado que puede suponer un quebradero de cabeza... Tranquilo, que para que ajustar tu coche te resulte lo más fácil posible aquí tienes este tutorial en el que te explicamos, con un ejemplo práctico, cómo funciona todo esto de la transmisión, el equilibrio de frenos y la dureza de la suspensión.

TUTORIAL PARA AMATEUR

Este tutorial que te hemos preparado está basado en la configuración más adecuada para enfrentarnos al circuito de Seattle. Te recomendamos que, antes de hacer nada, te des un par de vueltas por el circuito para conocer todas sus peculiaridades tan bien como nosotros. Así notarás las diferencias.

1 TIPO DE NEUMÁTICO
(Delantero y trasero)

Componente necesario **Neumáticos**

Aunque el factor fundamental para equipar con uno u otro neumático sea el número de vueltas de la carrera, ten en cuenta que en el caso Seattle estamos hablando de **un circuito largo** por lo que el desgaste de las gomas en cada vuelta será mayor. Teniendo este factor en cuenta, lo ideal sería instalar una **gomas más duras** de lo normal.

2 NITROSO

Componente necesario: **NOS**

Lo ideal es que **reduzcas la cifra ligeramente** (nivel 40 aproximadamente), ya que se trata de un **circuito relativamente largo** e interesa que dure.



Si el circuito fuese muy corto y sinuoso, deberías hacer lo contrario (subir la cifra) para que el aporte de potencia extra del NOS se notase más, aunque duraría menos tiempo.

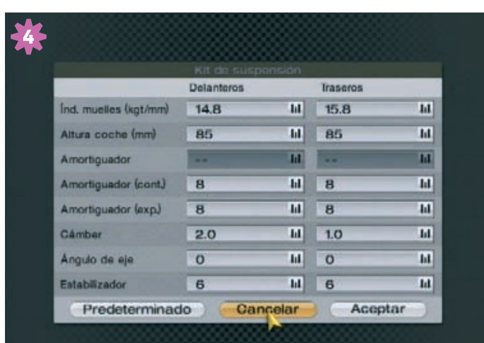


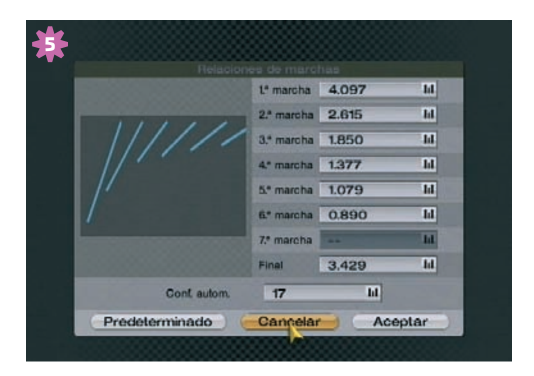
3 EQUILIBRIO DE FRENOS

Com. necesario: **Equilibrado de frenos**

Según el coche que escojas tienes que conseguir un giro adecuado para el trazado. En los modelos de TD o







4x4 intensifica la presión de los frenos traseros, y si escoges un coche de TT haz lo contrario.

En este circuito interesa **aumentar el giro para trazar las curvas cerradas** que predominan. Si el circuito está compuesto de curvas abiertas, sería contraproducente que el coche girase tanto al pisar el freno.

4 SUSPENSIÓN

Componente necesario:
Suspensión totalmente personalizable.

✳ 4.1 **Índice de muelles:** en Seattle interesa **ablandar los muelles**, reduciendo el índice, para conseguir que absorba, los **altísimos pianos** que debes pisar en la trazada de las curvas. Si el circuito fuese muy sinuoso no interesaría ablandarlos, ya que al hacerlo el coche resulta más difícil de controlar.

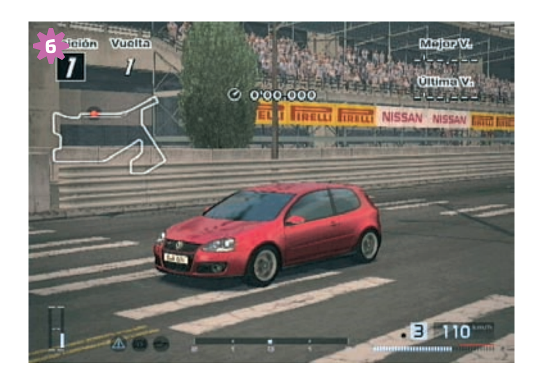
✳ 4.2 **Altura:** déjalo en un **término medio** a no ser que el coche que manejas sea muy bajo. Si esto es así, increméntalo para que el coche no roce con los pianos. Un nivel bajo de altura permite una trazada a mayor velocidad, por lo que siempre interesa mantenerlo bajo salvo que haya enormes baches.

✳ 4.3 **Amortiguador (contracción): reduce el índice de dureza** para que el amortiguador "se trague" mejor el piano o el bache sin que rebote.

En los circuitos donde no haya pianos altos o baches muy bruscos no interesa tocarlo, dejando un nivel medio-alto.

✳ 4.4 **Amortiguador (expansión):** no lo toques y **deja el nivel que aparece** por defecto (siempre es un poco elevado) para que al abandonar el neumático el piano y volver el amortiguador a su posición original el coche no rebote hacia arriba.

En los circuitos donde no haya pianos altos o baches muy bruscos no debes tocarlo, procurando dejarlo en un nivel medio-alto.







❋ 4.5 **Cámber (o ángulo de caída):** este índice tendrás que modificarlo según la sinuosidad del trazado. En Seattle no hay muchas curvas y son cerradas, por lo que el nivel de los dos ejes debe ser bajo para conseguir intensificar el freno en detrimento de una adherencia mejor en las trazadas.
Si el circuito tuviese muchas curvas rápidas deberías subir el nivel para una mejor trazada a gran velocidad.
❋ 4.6 **Ángulo de eje o de paso:**
• Delantero: disminuye su ángulo para conseguir que el coche **gire más**, pues el circuito está compuesto de **curvas cerradas y lentas**. Si el circuito tuviese curvas rápidas deberías hacer lo contrario.
• Trasero: ten cuidado al manipular este apartado, ya que puedes conseguir que el coche se descontrole. Aunque interesa **aumentarlo** para que el coche mejore en los cambios de apoyo de las **chicanes** del circuito, no debes pasarte para que el coche no tienda a trompear (déjalo en nivel 1). Si el circuito estuviese compuesto de largas rectas y chicanes podrías aumentarlo un poco más. Si fuese sinuoso, deberías dejarlo neutro o bajo.
❋ 4.7 **Barra estabilizadora:** en este circuito que tiene pianos altos deja el **nivel de dureza medio** o ligeramente bajo. Por el contrario, para circuitos con muchas curvas rápidas y **sin baches endurécelo** suavemente.

5 TRANSMISIÓN

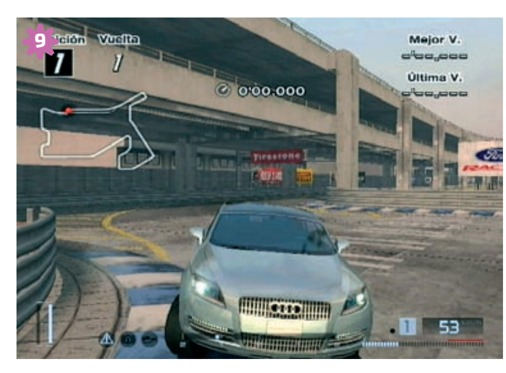
Componente necesario:
Transmisión totalmente personalizable.

Aunque debes aumentar un poco el nivel general de la relación de marchas para coger buena velocidad en las rectas, también debes **reducir la distancia entre las primeras marchas** para que la aceleración a la salida de las curvas cerradas y lentas no se resienta lo más mínimo.
Si el circuito no tuviese estas curvas cerradas simplemente habría que ampliar la relación de marchas, y si fuese muy sinuoso con rectas muy cortas deberías reducir la relación de marchas.

6 AYUDA DE CONDUCCIÓN Y ADHERENCIA

Componente necesario:

Para configurar este apartado simplemente debes fijarte en la tracción del coche que vas a utilizar. El mando de TCS debes mantenerlo siempre en un nivel medio-alto, sobre todo si utilizas grandes turismos.



❋ 6.1 **TD o 4x4: reduce un poco el nivel** de sistema ASM de sobreviraje, aumenta el sistema ASM de subviraje y **aumenta la carga delantera** con respecto a la trasera.
❋ 6.2 **TT:** aumenta un poco el nivel de sistema ASM de sobreviraje, reduce el sistema ASM de subviraje y **reduce la carga delantera** respecto a la trasera.

7 LSD

Componente necesario: **AYC LSD.**

❋ 7.1 **Par de torsión inicial:**
• Para TD o 4x4 o circuitos muy virados y rápidos: el **índice debe ser bajo** para que la dirección no se endurezca demasiado.
• Para TT o circuitos poco virados pero con curvas muy cerradas, como puede ser el circuito de Seattle: **el índice debe ser alto** (pero sin pasarte).
❋ 7.2 **Aceleración LSD:**
Mantenlo alto ya que es muy importante ganar velocidad rápidamente a la salida de las curvas. Si en el trazado predominan las curvas de trazada rápidas, no es necesario que aumentes este apartado.
❋ 7.3 **Deceleración LSD:**
Para circuitos con **grandes apuradas de frenadas** como Seattle **aumenta el nivel**, sobre todo si el coche es TT. No lo aumentes o hazlo ligeramente si el coche es TD, puesto que con un nivel alto la dirección se hace menos incisiva.

8 MANDO DE AYC

Componente necesario: **AYC LSD.**

En este caso (muy accidentado) y para circuitos de rally o con **pianos muy altos aumenta el nivel,** ya que evitarás que las ruedas descolgadas hagan perder fuerza al coche.
Por el contrario, en un circuito de superficie lisa mantenlo en un nivel medio-bajo.



9 MANDO DIFERENCIAL CENTRAL VARIABLE

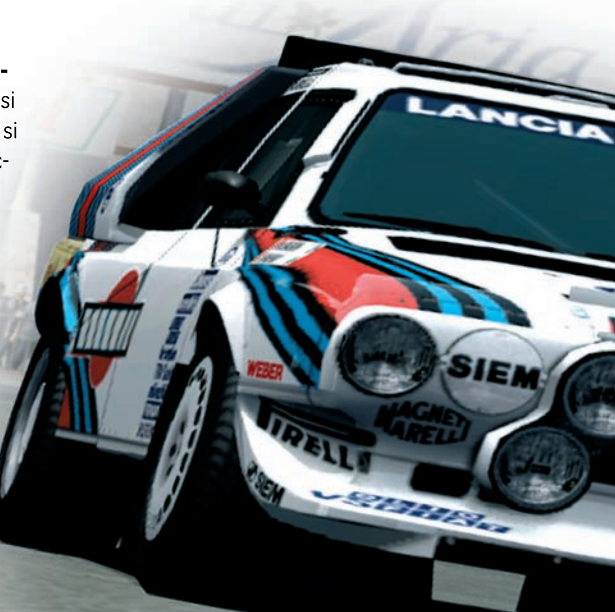
Componente necesario: **Sistema VCD.**

Sólo se puede configurar para coches 4x4. Con él podrás potenciar el protagonismo de un eje sobre el otro. En Seattle (con pocas curvas pero cerradas), te conviene que el coche se comporte como un coche de TT y sobrevire, por lo que debes situarlo en un nivel bajo. Para circuitos con curvas rápidas, deja un nivel equilibrado o más alto.

10 EQUILIBRADO DE PESO

Componente necesario: **—.**

Como es lógico, nunca interesa aumentar el peso, por lo tanto **el peso de lastre siempre debe ser 0.** El equilibrado delantero/ trasero depende de la posición del motor:
❋ 10.1 **Delantero:** aumenta el peso trasero.
❋ 10.2 **Trasero:** aumenta el peso delantero.
❋ 10.3 **Central:** déjalo equilibrado.



LA MEJOR ELECCIÓN

Los ajustes que te acabamos de explicar pueden realizarse en todo tipo de vehículos, pero como sabemos que elegir coche nos es fácil, aquí tienes los mejores de cada categoría... y para todos los bolsillos.

1 COCHES DE BAJO COSTE (MENOS DE 15.000 CR.) PARA PRINCIPIANTES:

Tracción trasera: Mazda MX-5 1800 RS (J) ´00

Consíguelo en el mercado de 2ª mano por 15.131 Cr.

No es el coche más potente, pero tiene un buen precio y te servirá para varios eventos.



Tracción delantera: Honda Prelude Type S ´96

Consíguelo en el mercado de 2ª mano por 13.265 Cr.

Te servirá para ganar competiciones de nivel medio si mejoras sus componentes.



Tracción 4x4: Mitsubishi Lancer Evolution GSR ´92

Consíguelo en el mercado de 2ª mano por 9.582 Cr.

Es la mejor opción de primera compra por menos de 10.000 Cr.



El mejor Turismo: Cadillac Cien ´02

Consíguelo ganando el Rally D´Umbria fácil.

Si tienes dinero suficiente para mejorarle, tendrás una buena máquina para participar en Resistencia.



Coche de Rally: Mitsubishi Lancer Evolution VII RS ´01

Consíguelo en el mercado de 2ª mano por 16.366 Cr.

Para iniciarte en las carreras sobre arena o nieve es una buena opción.

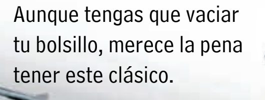


Coche Clásico (hasta 1980): Mercury Cougar XR-7 ´67

Consíguelo en el mercado de 2ª mano por 16.547 Cr. y ganando bronce en carné especial.

Aunque tengas que vaciar tu bolsillo, merece la pena tener este clásico.





2 COCHES DE COSTE MEDIO (ENTRE 15.000 Y 60.000 CR.) PARA AVANZADOS (Y ADINERADOS)

Tracción trasera: Cadillac Cien ´02

Consíguelo ganando el Rally D´umbría fácil.

Todos los coches de TT de gran potencia son muy caros: éste es gratis.



Tracción delantera: Mitsubishi Eclipse GT ´06

Consíguelo en el concesionario por 25.000 Cr.

Une más que aceptable potencia con un precio interesante. Tu mejor opción



4x4: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur (R34) ´02

Consíguelo en el concesionario por 63.000 Cr.

Uno de los mejores 4x4 y te servirá para afrontar las carreras más complicadas.



Turismo: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur (R34) ´02

Consíguelo en el concesionario por 63.000 Cr.

Esta maravilla repite en este apartado gracias a sus prestaciones y precio.



Gran Turismo: Nissan Option Stream Z ´04.

Consíguelo ganando el Campeonato Profesional-Tunning Car Gran Prix.

No puedes comprarlo, pero lo ganarás en una asequible competición profesional.



Coche de Rally: Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur (R34) ´02

Consíguelo en el concesionario por 63.000 Cr.

Es el más potente para los rallies de arena y nieve y es mucho más barato que cualquier coche de rally.

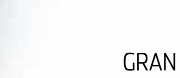


Coche clásico (hasta 1980): Pontiac Le Mans GTO ´64

Consíguelo en el concesionario por 52.600 Cr.

Su gran potencia lo convierte en uno de los mejores clásicos.





3 COCHES DE ALTO COSTE (SUPERIOR A 60.000 CR.) PARA PILOTOS EXPERTOS (Y MILLONARIOS)

Tracción trasera: Mazda 787B Race Car ´91

Consíguelo en el concesionario por 3.500.000 Cr.

A estas alturas todos los TT de buen control son GT, así que hazte con éste.



Tracción delantera: Honda Integra Type R touring Car

Consíguelo en el concesionario por 450.000 Cr.

Ideal ganar las competiciones más duras, aunque sea un TD.



Tracción 4x4: Audi Nuvolari Quattro ´03

Consíguelo superando el 25% del juego.

Si no has llegado al 25%, confórmate con el Nissan SKYLINE GT-R V-spec II Nur (R34) ´02.



Turismo: Mercedes-Benz SLR McLaren ´03

Consíguelo en el concesionario por 610.000 Cr.

Aunque haya turismos más potentes, el control de este coche es incomparable.



Gran Turismo: Toyota Minolta 88C-V

Consíguelo ganando El Gran Capitán 200 Millas

Con este coche y el Mazda 787 y el Nissan R89 podrás ganar cualquier carrera, salvo el campeonato Fórmula GT.



Coche de Rally: Subaru Impreza Prototype Rally Car ´01

Consíguelo ganando el Rally de Capri Normal.

Todos los coches de Rally modernos son parecidos, pero éste es el más manejable.



Coche clásico (hasta 1980): Chaparral 2D Race Car ´67

Consíguelo en el concesionario por 1.000.000 Cr. o ganando Resistencia Nürburgring 4 H.

Este GT de antaño no tendrá rival si compites ante coches clásicos gracias a su control.



El mejor coche: Fórmula GT.

Consíguelo ganando Resistencia Nürburgring 24 H.

No siempre el coche más potente es el mejor, y esta réplica de Fórmula 1 es un claro ejemplo.





LOS CIRCUITOS

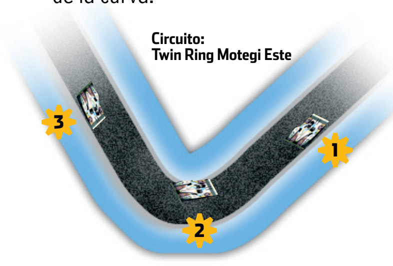
Después de los coches, los grandes protagonistas de *Gran Turismo 4* son sus espectaculares circuitos. Para que sepas cómo enfrentarte a ellos, hemos analizado a fondo sus peculiaridades y te hemos preparado un informe para que conozcas de antemano sus principales dificultades.

NOCIONES BÁSICAS

Antes de conocer las peculiaridades de cada circuito, es imprescindible que sepas trazar a la perfección cada una de las curvas a las que te vas a enfrentar. Si no tienes ni idea de conducción, presta atención a la trazada correcta de cada tipo de curva y cómo y cuándo se debe adelantar.

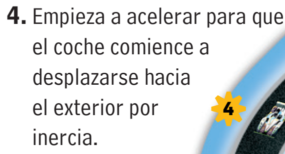
1 CURVA NORMAL

1. Sitúate en el margen de la carretera opuesto al giro de la curva y frena antes de tomarla.
2. Pisa el piano interno en el punto de máximo ángulo y comienza a acelerar.
3. Sal acelerando y por la inercia el coche acabará en el piano del exterior de la curva.



2 CURVA LARGA

1. Colócate en el margen de la carretera opuesto al giro de la curva larga y frena antes de trazarla.
2. Retrasa la trazada para tocar el piano interior en un punto más avanzado de la curva y regula la velocidad con el acelerador.
3. En el punto medio de la curva, debes pisar el piano interno y regular la velocidad con el acelerador.
4. Empieza a acelerar para que el coche comience a desplazarse hacia el exterior por inercia.
5. Al finalizar la curva, debes rozar el piano exterior y seguir acelerando.

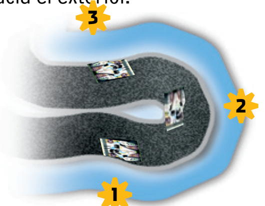




3 HORQUILLA

1. Colócate en el margen de la carretera opuesto al giro de la horquilla y frena antes de tomarla. En esta ocasión, puedes retrasar un poco más la frenada.
2. Suelta el acelerador y gira la dirección a tope para pisar el piano interno.
3. Acelera nada más pasar el punto anterior para salir rápido y deja que el coche se desplace hacia el exterior.







DICCIONARIO BÁSICO

• **ADHERENCIA:** es el agarre del coche a la superficie del circuito. Cuando éste no se produce, el coche no se puede manejar y suele acabar en accidente. La falta de adherencia se suele producir en cambios bruscos de rasante, en salidas de pista y cuando el agarre de los neumáticos es nulo. Resulta inevitable en superficies arenosas o con nieve, así que contrarréstalo con derrapes.

• **CAMBIO DE RASANTE:** el cambio de inclinación de la superficie de un circuito. Si se produce tras una cuesta ascendente resta mucha visibilidad y, además, suele provocar la pérdida de adherencia a velocidades muy altas.

• **CONTRAVOLANTE:** técnica esencial para controlar el derrape consistente en girar la dirección en el sentido opuesto del deslizamiento para conseguir enderezar el coche y evitar un trompo.

• **HORQUILLA:** curva cerradísima de 180º. Son las curvas más lentas, de mayor ángulo y de trazada más lenta.

• **CURVA CIEGA:** giro del que se desconoce su ángulo hasta que no se traza. Suele producirse por cambios de rasante u obstáculos que impiden ver el trazado. Es muy importante que conozcas estas curvas para no verte sorprendido.

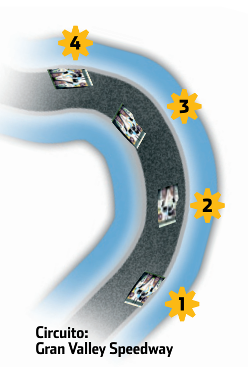
• **PERALTE:** la inclinación del trazado de algunas curvas. El peralte sirve para trazar la curva a mayor velocidad de lo normal, ya que el coche no tenderá a irse al exterior gracias a la inclinación del asfalto.

• **REBUFO:** el roce del coche con el aire te frena e impide que haya una mayor aceleración. Para evitarlo, colócate justo detrás del coche que te precede. A altas velocidades notarás que, si te colocas detrás de otro coche, el zumbido del aire desaparece y el coche corre un poco más.

• **TROMPO:** se produce cuando pierdes el control del coche y éste gira sobre sí mismo. Evítalo controlando los derrapes, no saliéndote del trazado y cambiando los neumáticos cuando estén desgastados.

4 CURVA CON CAMBIO DE ÁNGULO

1. Sitúate en el margen de la carretera opuesto al giro de la curva y frena antes de tomarla.
2. Aproxímate poco a poco al interior de la curva regulando la velocidad con el acelerador.
3. En su máximo ángulo, debes pisar el piano interno y comenzar a acelerar.
4. Sal a toda velocidad de la curva pisando el acelerador y dejando que la inercia desplace el coche al exterior.



Circuito: Gran Valley Speedway

5 TRAZADA SOBRE ARENA O NIEVE

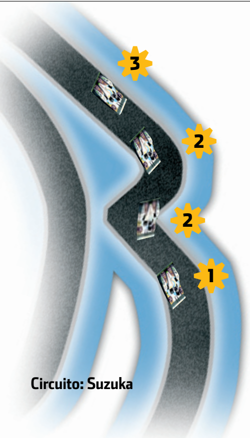
1. Frena si vas mucho más rápido de la velocidad permitida y gira la dirección bruscamente en el mismo sentido de la curva antes de llegar.
2. Para intensificar el derrape usa el freno de mano. Alarga el derrape jugando con la dirección y el acelerador e intenta no alejarte demasiado del interior de la curva.
3. Contravolantea para recuperar la tracción del coche y acelera a fondo a la salida.



Circuito: Alpes Suizos

6 CHICANE

1. Sitúate en el margen de la carretera opuesto al giro de la chicane y frena antes de trazarla.
2. Pisa los pianos internos de las dos curvas que componen la chicane y regula la velocidad con el acelerador.
3. Sal de la segunda curva acelerando a tope.



Circuito: Suzuka

7 DOS CURVAS SEGUIDAS

1. Colócate en el margen de la carretera opuesto al giro de las curvas y frena antes de trazar la primera.
2. Gira la dirección y permanece así hasta el final de la segunda curva. Suelta el acelerador para pasar por el piano interno de la primera.
3. Acelera suavemente al salir de la primera curva para terminar en el piano exterior. Recuerda que debes seguir con el volante girado.
4. Regula la velocidad con el acelerador para que el coche se deslice hasta el piano interior de la segunda curva al aproximarse a ella.
5. Sal acelerando a tope de la segunda curva para que el coche se desplace al exterior por la inercia.

Circuito: New York


1 | SEOUL CENTRAL

CIRCUITO URBANO

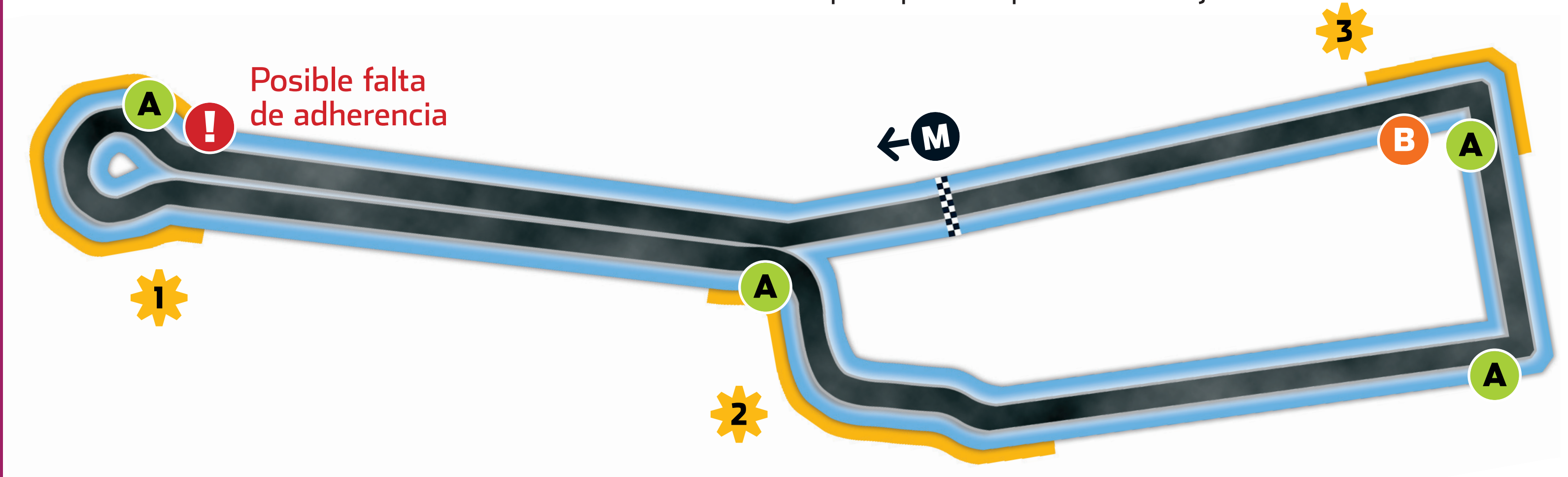
Longitud **2.72 km** | Desnivel **3.9 m.** | Dificultad **Baja**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Baja la altura del coche.
2. Endurece los amortiguadores.
3. Aumenta la intensidad de frenado de todas las ruedas.
4 Alarga ligeramente la relación de marchas.

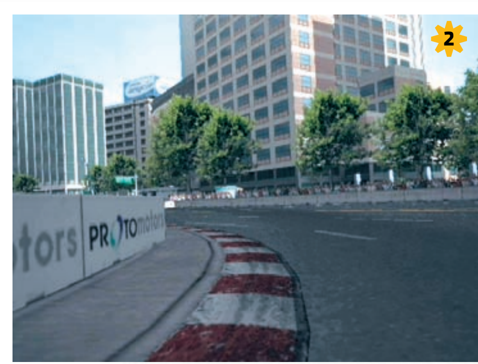
CONSEJOS BÁSICOS

• Si quieres ganar los campeonatos que se celebren en este circuito, debes pilotar un coche potente y perfeccionar las apuradas de frenada.
• Resulta bastante sencillo para principiantes, porque tiene pocas curvas y un trazado anchísimo.
• En las enormes rectas, aprovecha el rebufo de los coches que te preceden para acelerar mejor.





SECTOR 1 Tras una recta descomunal, tendrás que pisar a fondo el freno para no empotrarte contra el muro exterior. Toma como punto de referencia la pequeña curva previa a la horquilla para saber en qué momento debes frenar.



SECTOR 2 Aunque la primera curva sea anchísima no debes apurar la trazada, ya que es importante que la segunda curva la tomes a la perfección para salir rápidamente hacia la siguiente recta.



SECTOR 3 Apura al máximo la trazada, ya que el trazo se ensanchará muchísimo a la salida. Ten en cuenta que puede ser tu última oportunidad para adelantar.



A Mejor zona para adelantar B Boxes ! Zona peligrosa

TOKIO ROUTE 246 | 2

CIRCUITO URBANO

Longitud **2.72 km** I Desnivel **3.9 m.** I Dificultad **Baja**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Sube ligeramente la altura del coche. **2.** Instala unas suspensiones un poco blandas para apurar las curvas pisando los enormes pianos.
3. Es muy importante que la adherencia de tu coche sea máxima para superar rápidamente el tercer sector.

CONSEJOS BÁSICOS

- Un clásico muy complicado para los pilotos expertos.
- Su recorrido te exige dominar perfectamente la trazada de las curvas largas y regular la velocidad usando únicamente el acelerador.
- Aunque puedas apurar los pianos de las curvas, si tu coche es muy bajo puede rebotar y provocar un accidente.

2

!

Posible falta de adherencia

3

A

1

M

B

A

4



SECTOR 1 Tras una recta enorme, tienes que frenar intensamente. Toma como referencia los carteles rojos de la izquierda. Aprovecha para adelantar, ya que es el punto más sencillo del circuito para ello.



SECTOR 2 Es importante que retrases la trazada de las enormes curvas de este sector y pises los pianos elevados de las curvas. Si quieres conservar los neumáticos, no exprimas el coche al máximo.



SECTOR 3 La adherencia aquí es fundamental para tomar rápidamente las curvas abiertas. Evita los adelantamientos, ya que el trazo estrecho, la sucesión de curvas y la alta velocidad son factores muy peligroso para avanzar puestos.



SECTOR 4 Son dos curvas cerradas y consecutivas, por lo que su trazada debe ser igual que la de una horquilla. Si tu coche es muy potente y las gomas están desgastadas ten cuidado al frenar, ya que puedes perder el control.

3 | HONG KONG

Posible falta de adherencia

CIRCUITO URBANO

Longitud **2.91 km** I Desnivel **6.9 m.** I Dificultad **Alta**

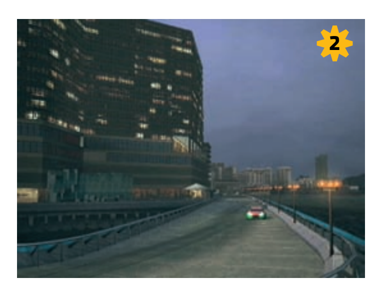
CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Endurece las suspensiones.
2. Baja la carrocería.
3. Deja una relación de marchas media si no acostumbras a pisar los pianos.
4 Si eres de los que les gusta apurar al máximo, no bajes demasiado el coche ni endurezcas las suspensiones

CONSEJOS BÁSICOS

• Su principal característica es un trazado que se ensancha y se estrecha continuamente al salir de las curvas. Esto te obliga a conocerlo muy bien para aprovechar al máximo las trazadas y no rozar tu coche con los guardarraíles.

SECTOR 1 Aunque se trate de un buen punto de adelantamiento, debes tener mucho cuidado con el estrechamiento del trazado a la salida de la curva.



SECTOR 2 La estrechez del trazado te impide adelantar. Si la adherencia de tus neumáticos no es buena, no arriesgues demasiado para tomar las curvas rápidas y levanta el pie del acelerador.



SECTOR 3 Si corres en sentido inverso, para frenar en el momento oportuno toma como referencia la suave curva que hay antes de la horquilla.



SECTOR 4 Si corres en sentido normal no apures demasiado la trazada, ya que la carretera se estrecha a la salida. Si corres en sentido inverso, tómala más rápido de lo normal para aprovechar el ensanche.



SECTOR 5 Aunque no sea una buena zona para adelantar por la sucesión de curvas, puedes forzar al máximo y pasar por encima de los pianos si necesitas rebasar a un rival en los últimos instantes.

Ⓐ Mejor zona para adelantar Ⓑ Boxes ⓘ Zona peligrosa

CLUBMAN STAGE ROUTE 5 | 4

CIRCUITO URBANO

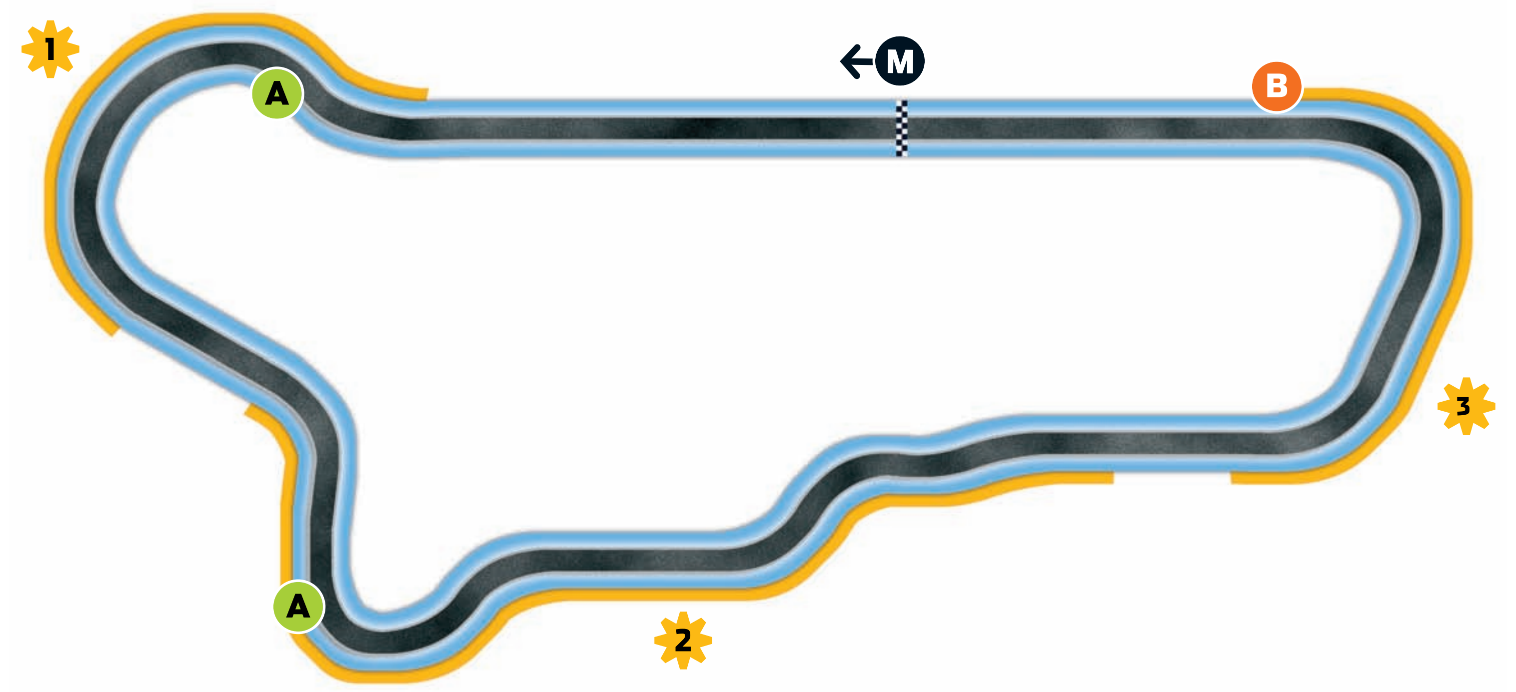
Longitud **2.47 km** | Desnivel **14.7 m.** | Dificultad **Media**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Reduce la relación de marchas para mejorar la aceleración.
2. Reduce la altura. **3.** Endurece los amortiguadores.

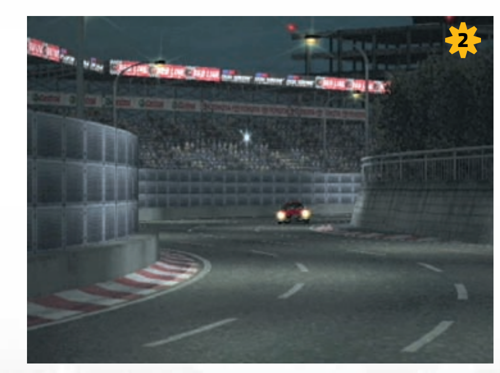
CONSEJOS BÁSICOS

- Un circuito muy corto y relativamente sencillo.
- Pero no te confíes, ya que el más mínimo roce con los guardarraíles de los márgenes frenará muchísimo tu coche.

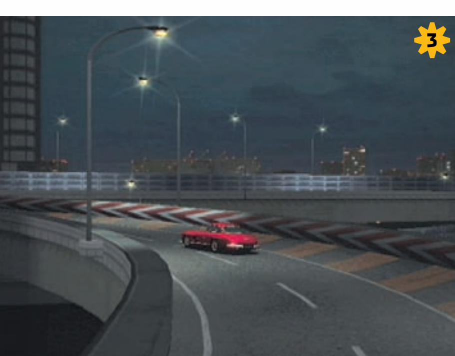




SECTOR 1 Utiliza la primera curva suave a derechas para frenar y colocarte en el lado correcto para tomar la enorme curva del túnel.



SECTOR 2 Si trazas perfectamente las curvas, tan sólo tendrás que frenar en la segunda. Si te ves apurado, regula la velocidad con el acelerador.



SECTOR 3 Aunque hay dos curvas con frenadas que podrían facilitar el adelantamiento, el trazo es muy estrecho y no conviene arriesgar en los últimos metros si no es necesario.

5 | SPECIAL STAGE ROUTE 5

CIRCUITO URBANO

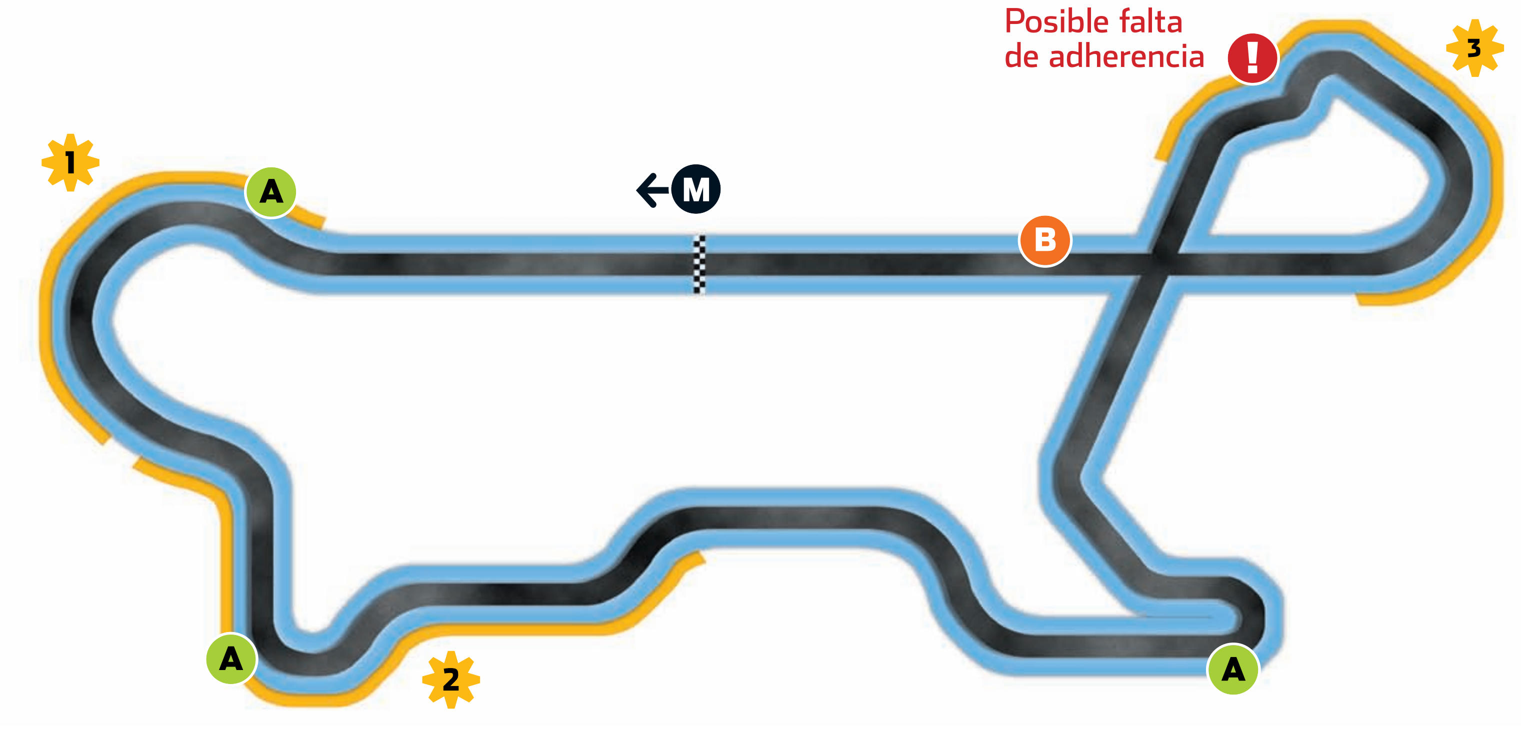
Longitud **3.79 km** I Desnivel **21.2 m.** I Dificultad **Media**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. La configuración es igual que Clubman S.T. 5, pero instala una relación de marchas un poco más larga.

CONSEJOS BÁSICOS

- Comparte muchas zonas con Clubman Stage Route 5.
- Aún así, este circuito nocturno es mucho más largo y complicado debido al un último sector.

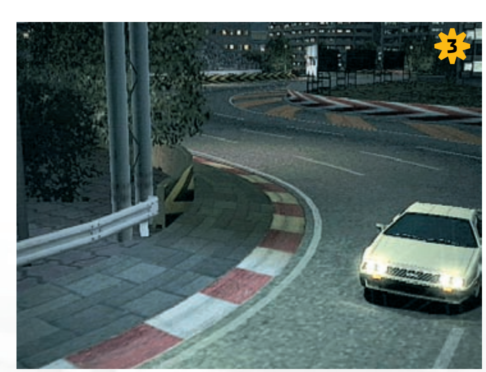




SECTOR 1 Sacrifica la trazada idónea de la primera curva para poder tomar correctamente la enorme curva a izquierda del túnel.



SECTOR 2 Si trazas bien las curvas, tan sólo tendrás que frenar en la segunda de este sector.
Si no dominas la trazada de las curvas, regula la velocidad con el acelerador y evita hacer uso del freno.



SECTOR 3 Al atravesar la chicane triple, apura al máximo los pianos interiores para atravesarla sin apenas girar la dirección. Aunque la salida de la chicane no sea del todo buena no perderás tiempo. Pero es importantísimo que salgas de la larga última curva lo más rápido posible.





A Mejor zona para adelantar B Boxes ! Zona peligrosa

CIRCUITO DE NEW YORK | 6

Frenada intensa

CIRCUITO URBANO

Longitud **4.17 km** I Desnivel **5.2 m.** I Dificultad **Baja**

CONSEJOS BÁSICOS

• Prepárate para alcanzar velocidades de vértigo en este circuito que posee la recta de meta más larga.
• Aunque no sea demasiado difícil, debes estar muy atento a las frenadas para no empotrarte con los muros.

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Aumenta el nivel de frenada al máximo.
2. Estira sensiblemente la relación de marchas.
3. No bajes demasiado el coche para aprovechar los pianos del sector 2.



SECTOR 1 Ten en cuenta que en la recta previa has alcanzado la velocidad máxima, así que frena con antelación. Toma como referencia el suave giro a derecha antes de las dos curvas que forman la horquilla y que debes superar en la misma trazada. Asegúrate de salir lo más rápido posible.



SECTOR 2 Nada más terminar la trazada de una curva, debes colocarte en el lado opuesto de la pequeña recta que la separa de la siguiente.



SECTOR 3 Antes de tomar la curva, puedes intentar el adelantamiento en el giro a derechas.
A la hora de trazarla, no pises la zona de franjas amarillas e intenta finalizarla en el interior, regulando la velocidad con el acelerador para hacer un buen giro a derechas.

7 | CIRCUITO DE SEATTLE

CIRCUITO URBANO

Longitud **3.82 km** I Desnivel **43.0 m.** I Dificultad **Alta**

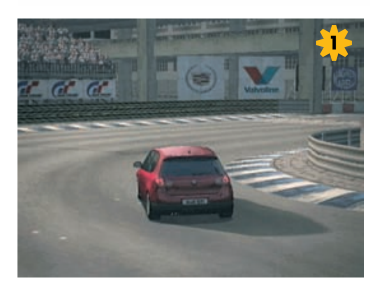
CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Sube la altura del coche sólo si es muy bajo.
2. Ablanda las suspensiones.
3. Reduce ligeramente la relación de marchas.
4. Incrementa la intensidad de los frenos traseros.

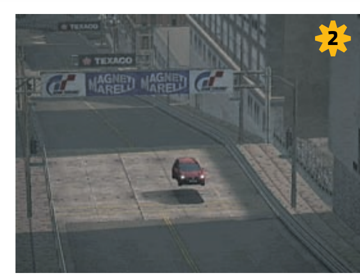
CONSEJOS BÁSICOS

- Un circuito largo y complicado debido a los continuos baches y cambios de nivel del trazado.
- Aunque debes aprovechar sus enormes pianos internos y externos, no lo hagas si pilotas un coche muy bajo, ya que rebotará y perderás el control.

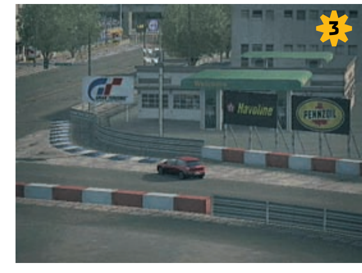
A
1
4
M→
A
B
! Salto
! Salto
A
3
! Salto
! Bache
A
A
2



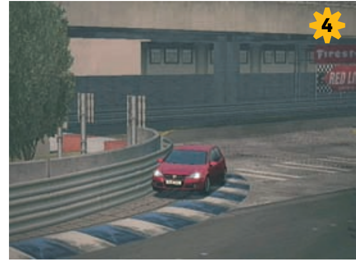
SECTOR 1 Aprovecha los pianos para hacer una trazada conjunta de ambas curvas. Toma como referencia los carteles de la izquierda del final de la recta de meta para saber el punto donde debes frenar.



SECTOR 2 No gires la dirección en la recta, ya que los saltos harán que pierdas el control. Frena con antelación para tomar la curva y aprovecha la pendiente ascendente para una frenada más eficaz. No retrases la frenada hasta el cambio de rasante.



SECTOR 3 Presta mucha atención al bache que hay antes de tomar esta chicane doble, ya que te puede hacer perder el control si tu coche es muy bajo.
Finaliza la primera chicane en el margen derecho para tomar la siguiente.



SECTOR 4 Ten cuidado, si sigues recto entrarás en boxes. Si quieres continuar otra vuelta sin repostar, colócate en el margen derecho para trazar la chicane soltando el acelerador.

COTE D'AZOUR | 8



CIRCUITO URBANO

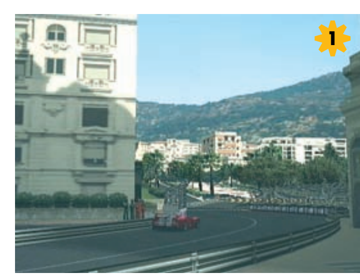
Longitud **3.35 km** | Desnivel **44.2 m.** | Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Incrementa la intensidad de frenado de las ruedas traseras.
2. Acorta la relación de marchas para conseguir una buena aceleración.
3. Endurece las suspensiones.
4. Baja la carrocería del coche.

CONSEJOS BÁSICOS

• Sin lugar a dudas, este prestigioso trazado del principado de Mónaco es uno de los más complicados de *Gran Turismo*.
• Debido a la estrechez de la pista, limitada por guardarraíles, la dificultad para adelantar es muy alta.



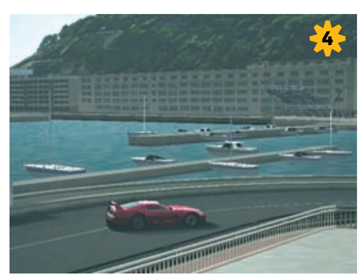
SECTOR 1 Antes de finalizar la cuesta ascendente, frena para tomar la curva rápida y ciega que hay a continuación. En este punto, la adherencia de los neumáticos es fundamental para no chocarte con los guardarraíles.



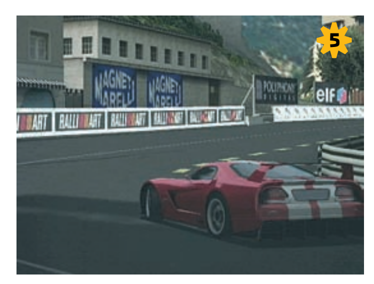
SECTOR 2 Tómate con calma la parte más famosa del trazado, ya que es la zona más lenta. No pises el altísimo piano de la horquilla del casino o el coche rebotará y se irá al exterior.



SECTOR 3 Frena al principio de la cuesta que hay al salir del túnel, ya que el coche adquirirá mucha velocidad. Si apuras bien la frenada, puedes forzar el adelantamiento antes de tomar la chicane.



SECTOR 4 Aunque aparentemente este sector esté compuesto de dos chicane iguales, para tomar la segura deberás reducir mucho más la velocidad.



SECTOR 5 Sacrifica la trazada de la primera curva para tomar perfectamente las dos curvas a derechas siguientes.

9 | ÓPERA DE PARÍS

CIRCUITO URBANO

Longitud **2.88 km** I Desnivel **0.0 m.** I Dificultad **Media**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Reduce ligeramente la relación de marchas.
2. Incrementa la intensidad e frenado de las ruedas traseras.
3. Baja la altura del coche.
4. Endurece la suspensión.

CONSEJOS BÁSICOS

• Un circuito muy complicado, ya que hay ligeros cambios en la anchura y recorrido del trazado que te pueden sorprender si conduces cerca de los márgenes y no lo conoces.
• Apura bien los pianos, ya que en este caso son amplios y planos, por lo que no tendrás problemas.

B
5
A
4
Curva muy rápida
M
1
3
A
A
2
A
Estrechamiento

SECTOR 1 Es importantísimo que pises los pianos internos de las curvas de la chicane para no hacer uso del freno en su recorrido. Pisa las franjas amarillas del final para salir rápidamente.



SECTOR 2 Para afrontar estas dos chicane separadas por una corta recta intenta enlazar la trazada, prueba el adelantamiento en la primera y sal de la segunda acelerando a tope.



SECTOR 2 Frena antes de entrar en esta zona de curvas e intenta el adelantamiento al principio. Recorre la tercera curva de principio a fin pisando el piano interior y acelera a fondo al salir de ella.



SECTOR 3 Tras alcanzar una buena velocidad, debes hacer una trazada perfecta en la curva rápida soltando simplemente el acelerador. Un roce en esta curva te hará perder mucho tiempo.



SECTOR 4 Intenta el adelantamiento al comienzo del sector y regula el ritmo lento con el acelerador. Si quieres repostar este muy atento, porque la entrada a boxes está en mitad del sector y te puedes pasar.

Ⓐ Mejor zona para adelantar Ⓑ Boxes ⓘ Zona peligrosa





CITTÁ DI ARIA | 10

CIRCUITO URBANO

Longitud **3.40 km** I Desnivel **117.3 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Para controlar el coche necesitas una excelente aceleración, así que reduce la relación de marchas.
2. También necesitas una adherencia perfecta para circular rápidamente por las fuertes pendientes del trazado.

CONSEJOS BÁSICOS

- Para conseguir buenos tiempos en este circuito debes dominar el coche a la perfección, ya que el trazado es super estrecho, sinuoso y con muchísimos estrechamientos que pueden provocar que te quedes clavado en un muro.
- Aprovechas las pocas zonas anchas y los puntos de adelantamiento para rebasar a tu contrincante.







SECTOR 1 Aprovecha esta zona de trazo ancho para forzar el adelantamiento antes de la trazada de la chicane. Evita subirte a la acera de los márgenes, ya que el coche puede perder estabilidad.



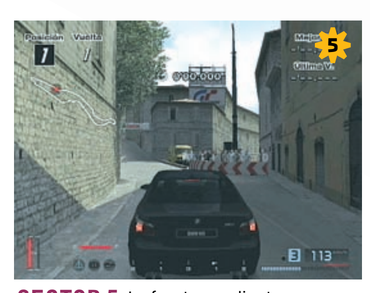
SECTOR 2 No apures demasiado la trazada de la horquilla, porque a la salida se estrechará un poco y puedes chocarte con el muro.



SECTOR 3 Respeta la velocidad marcada en el limitador, ya que perderás adherencia por la pendiente descendente y tendrás que superar dos curvas muy cerradas. Además, si disputas un rally es la zona donde con más facilidad puedes ser penalizado.



SECTOR 4 Frena intensamente en cuanto veas el arco situado al final de la cuesta para tomar la horquilla. No apures demasiado la trazada para no chocarte con el estrechamiento que hay a la salida.



SECTOR 5 La fuerte pendiente ascendente y la sucesión de curvas en un trazado muy estrecho te obligarán a regular la velocidad con el acelerador para no ser sancionado por rozarte con las casas.

11 | GEORGE V PARIS

CIRCUITO URBANO

Longitud **2.49 km** I Desnivel **7.5 m.** I Dificultad **Media**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Reduce la relación de marchas para mejorar la aceleración.
2. Incrementa la intensidad de frenada en las ruedas delanteras.
3. Reduce la altura del coche.

CONSEJOS BÁSICOS

• Aunque el trazado parisino no ofrezca ninguna dificultad aparente, te aseguramos que es el circuito más complicado para adelantar.
• Apenas dispondrás de un par de curvas ideales para apurar la frenada, así que asegúrate de que tu coche es el más potente para recuperar puestos en las rectas del trazado.

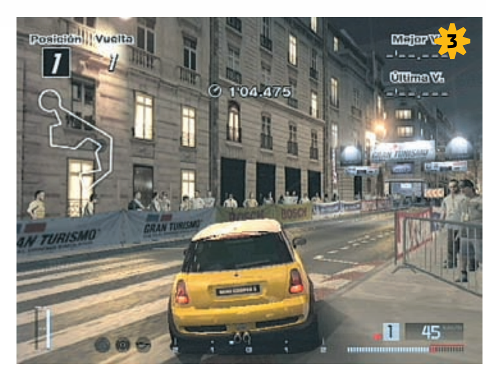
M
A
A
1
2
3
Estrechamiento



SECTOR 1 Intenta perfeccionar la trazada de esta enorme curva rápida regulando la velocidad con el acelerador y procura terminarla en la parte interior para tomar el giro a derechas que hay al final.



SECTOR 2 Memoriza esta zona, ya que el ensanche en una curva puede despistarte y provocar un accidente con las vallas que limitan el trazado. No frenes en exceso para no perder demasiadas décimas en esta zona rápida.



SECTOR 3 Debido a la falta de puntos para adelantar, fuerza el adelantamiento en la primera curva de este sector pasando por encima del enorme piano.

A Mejor zona para adelantar  B Boxes ! Zona peligrosa

COSTA DI AMALFI | 12

CIRCUITO URBANO

Longitud **4.02 km** I Desnivel **138.0 m.** I Dificultad **Media**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Configúralo para que acelere muy bien reduciendo la relación de marchas.
2. Baja la altura del coche sensiblemente.
3. Aumenta bastante la intensidad de los frenos delanteros.

CONSEJOS BÁSICOS

• Como en Cittá di Aria, no encontrarás entrada a boxes ya que está diseñado para las pruebas de rally.
• Si quieres obtener unas buenas marcas, debes usar de vez en cuando el freno de mano en las numerosas horquillas para que el coche sobregire.



SECTOR 1 Usa el freno de mano para forzar la derrapada en las horquillas, ypisa a fondo para alcanzar la mayor velocidad. Evita pisar los bordillos para no perder estabilidad. Tras la primera horquilla hay una recta con un cambio de rasante que puede hacer que tu coche vuele si vas muy rápido.



SECTOR 2 Tras una primera zona repleta de horquillas, llegarás a un tramo compuesto de curvas rápidas donde la adherencia del coche es fundamental para no chocarte con los guardarraíles.



SECTOR 3 En los últimos metros del circuito tendrás que tomar 3 horquillas cerradísimas y muy juntas que te obligarán hacer uso del freno de mano.

13 | CIRCUITO DE PRUEBA

DRIVING PARK

Longitud **10.34 km** I Desnivel **1.7 m.** I Dificultad **Baja**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Aumenta la relación de marchas de tu coche.
2. Reduce mucho la altura.
3. Endurece muchísimo la suspensión.
4. Sube la altura del alerón delantero.

CONSEJOS BÁSICOS

• Potencia, potencia y más potencia es lo único que necesitarás para ganar en este circuito.
• Aprovecha el rebufo de los contrincantes para que tu coche adquiera mayor velocidad y puedas adelantarlos.





SECTOR 1 Para trazar esta curva sin perder velocidad, circula por la franja limitada por las dos líneas amarillas.



SECTOR 2 A la salida de esta curva, idéntica a la anterior, está la entrada a boxes, así que no te despistes ya que es necesario que tus neumáticos estén bien para no perder velocidad.

MOTORLAND | 14

DRIVING PARK

Longitud **1.34 km** | Desnivel **8.3 m.** | Dificultad **Baja**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Reduce ligeramente la relación de marchas.
2. Baja la altura del coche.

CONSEJOS BÁSICOS

- Motorland es un circuito corto, ideal para que los principiantes aprendan a conducir.
- Sin embargo resulta muy complicado adelantar, ya que no hay ninguna apurada de frenada y el trazado de todas las curvas es rápido.
- Aprovecha la recta de meta o busca el interior de las curvas rápidas para adelantar.

M
1
B
3
Cambio de ángulo
!
2



SECTOR 1 Si llevas un coche muy potente tendrás que frenar antes de tomar la curva en el pequeño giro anterior de sentido opuesto y regular la velocidad con el acelerador para no salirte del recorrido.



SECTOR 2 No te confíes, ya que en los últimos metros de la curva se cerrará mucho el ángulo. Para evitar problemas, comienza la trazada por el exterior y ve introduciéndote para tocar en el punto de mayor ángulo.



SECTOR 3 Para trazar rápidamente esta sucesión de curvas, pisa sus piano internos y externos y aprovecha la inercia del centro de gravedad decelerando una vez gires el volante.

15 | CIRCUITO PARA PRINCIPIANTES

DRIVING PARK

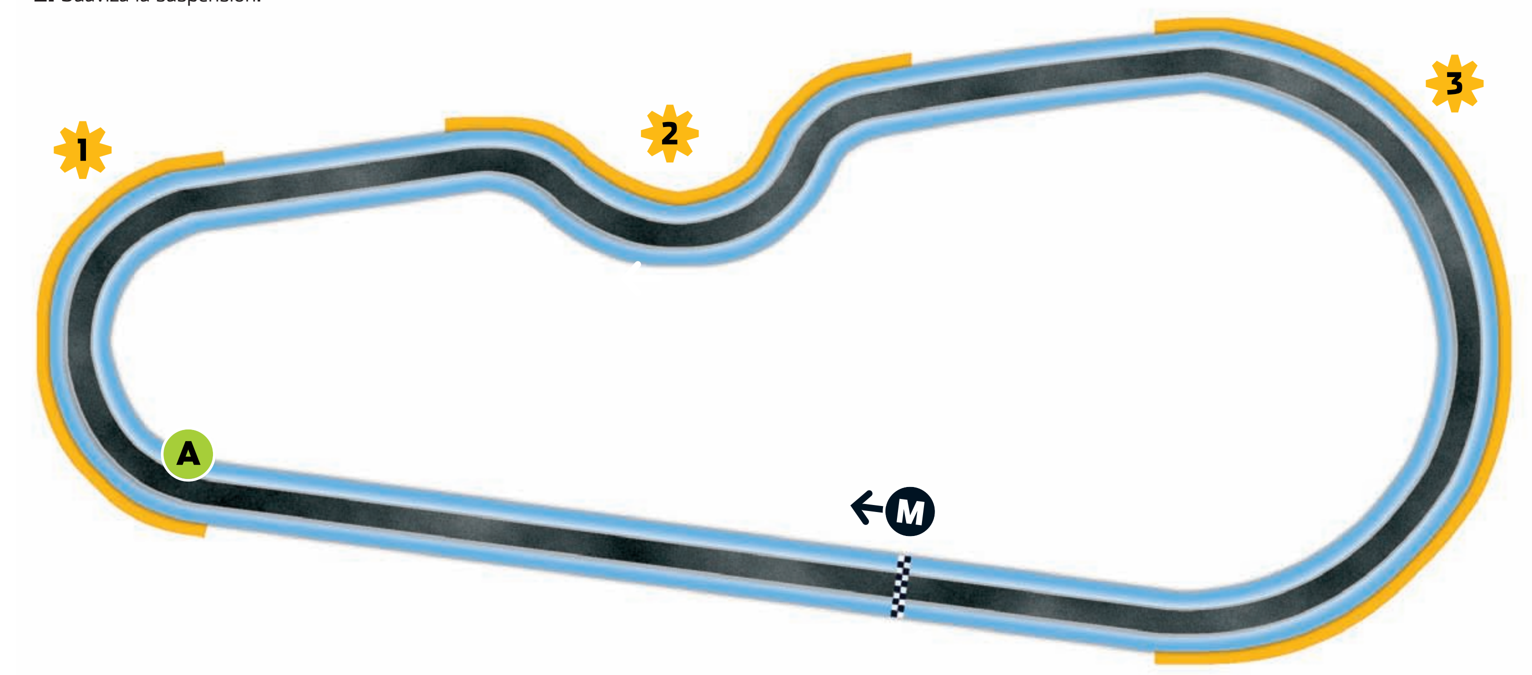
Longitud **0.77 km** I Desnivel **1.1 m.** I Dificultad **Baja**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Aumenta la altura del coche.
2. Suaviza la suspensión.

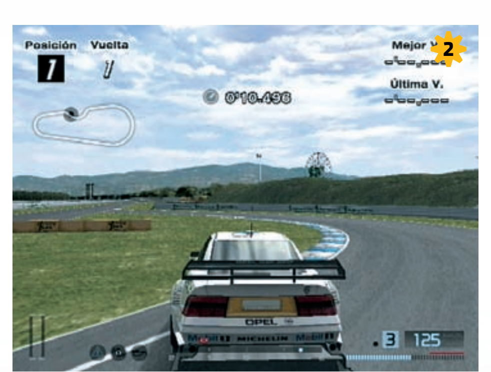
CONSEJOS BÁSICOS

• Como su nombre indica, está diseñado para los pilotos noveles que aún no han perfeccionado la técnica.
• Los adelantamientos no son sencillos por la estrechez del trazado y la falta de frenadas intensas.





SECTOR 1 Aunque la frenada no es muy fuerte, es el único punto donde es factible adelantar. Puedes arriesgar, ya que una salida no te hará perder mucho tiempo.



SECTOR 2 Si quieres puedes atajar un poco por la hierba que hay en el interior de la segunda curva para ahorrar tiempo y adelantar de forma sencilla. Si eres legal y quieres tomarla bien, frena para entrar en la primera, regula la velocidad en la segunda y acelera en la última.



SECTOR 3 No apures demasiado a la salida de la curva o entrarás en boxes sin querer.

A Mejor zona para adelantar B Boxes ! Zona peligrosa

HIGH SPEED RING | 16

CIRCUITO ORIGINAL

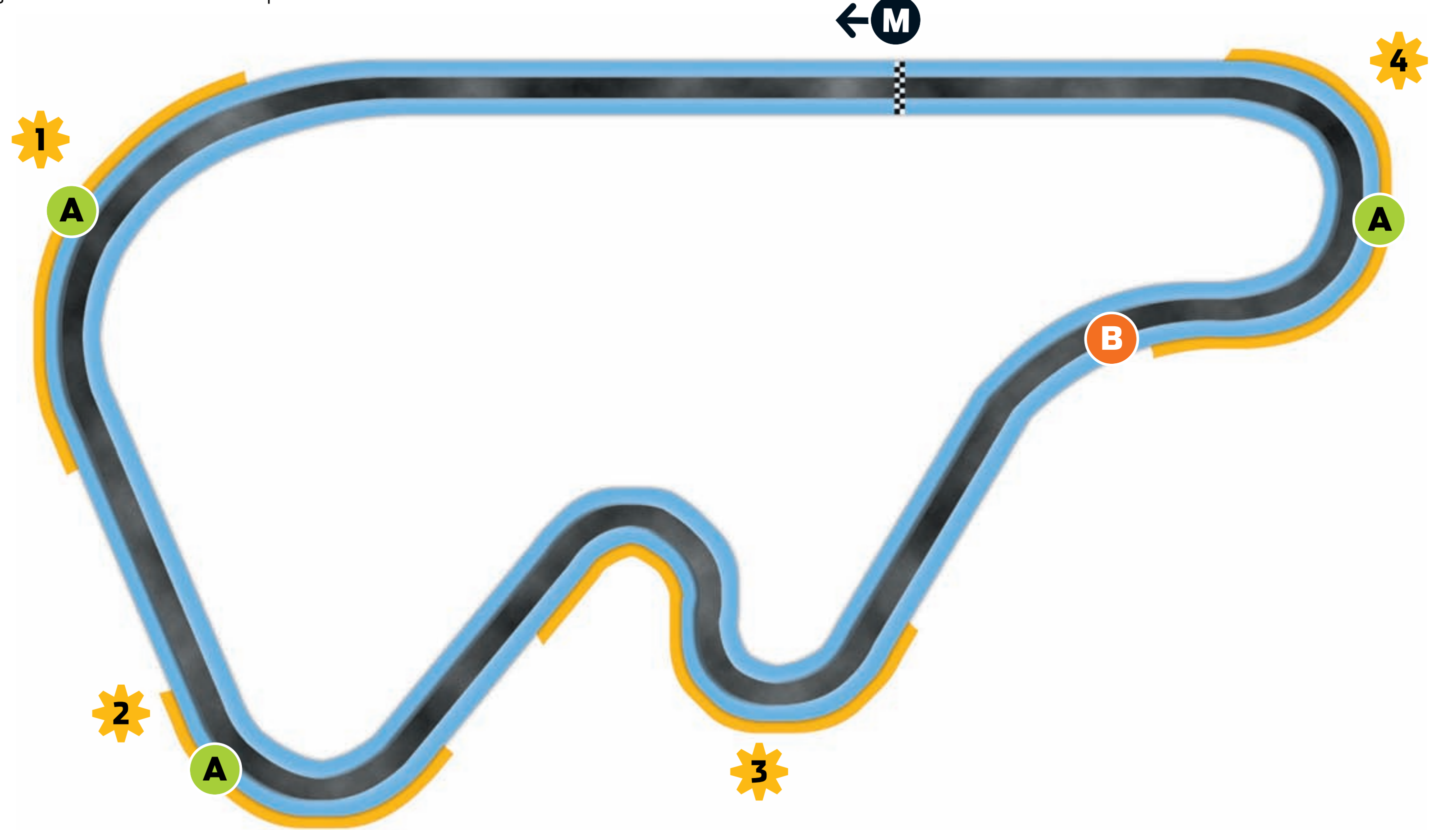
Longitud **4.00 km** I Desnivel **8.5 m.** I Dificultad **Baja**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Alarga la relación de marcha.
2. Baja la altura de la carrocería un poco.

CONSEJOS BÁSICOS

• Un circuito ideal para principiantes.
• Es una de las pocas pistas donde podrás trazar la mayoría de la curvas a toda velocidad gracias al enorme peralte y al trazo anchísimo.





SECTOR 1 Una enorme curva que podrás trazar a tope de principio a fin por el interior. Es el punto más sencillo para adelantar, pues su enorme peralte y anchura te facilitarán moverte sin problemas. Podrás adelantar en toda la curva.



SECTOR 2 Aunque también posea peralte, no es tan acentuado como en la curva anterior y puede que tengas que reducir la velocidad si llevas un coche muy potente. También puedes adelantar a lo largo de toda la curva.



SECTOR 3 Estas dos curvas seguidas no están peraltadas, así que tendrás que reducir la velocidad para no salirte. Su anchísimo trazado te permitirá alargar la trazada muchísimo para tomarla más rápido de lo normal.



SECTOR 4 Aunque también está peraltada y podrás tomarla a tope, debes prestar mucha atención si quieres repostar, ya que la entrada a boxes está en su interior y no está peraltada. Adelanta en cualquier punto de la enorme curva.

17 | MIDFIELD RACEWAY

CIRCUITO ORIGINAL

Longitud **3.56 km** I Desnivel **55.5 m.** I Dificultad **Alta**



CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Intenta que tu coche esté lo más equilibrado posible para que rinda en todos los sectores del trazado.

CONSEJOS BÁSICOS

• Se trata de un circuito largo y muy técnico donde una salida te hará perder mucho tiempo por los mares de grava que rodean las curvas más cerradas.



SECTOR 1 Aunque no sean curvas muy cerradas, debes frenar intensamente para reducir la velocidad punta alcanzada en la enorme recta de meta.



SECTOR 2 Para pasar esta zona rápidamente, regula la velocidad con el acelerador y pisa los pianos internos de las curvas para apurar al máximo la trazada.



SECTOR 3 Aunque la enorme curva tenga peralte debes frenar antes de tomarla, controlar la velocidad con el acelerador y retrasar la trazada.



SECTOR 4 La pendiente descendiente hará que tu coche acelere más de la cuenta, así que no arriesgues demasiado en la apurada de frenada para tomar la horquilla y frena al finalizar la segunda curva suave.



GRAND VALLEY ESTE | 18

CIRCUITO ORIGINAL

Longitud **3.00 km** I Desnivel **17.4 m.** I Dificultad **Media**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Incrementa la intensidad de frenado de las ruedas traseras.
2. Acorta la relación de marchas para conseguir una buena aceleración.
3. Endurece las suspensiones.
4. Baja la carrocería del coche.

CONSEJOS BÁSICOS

- Aunque el trazado parezca sencillo, puede ser una pesadilla si no estás atento y controlas la velocidad.
- Una salida en las dos últimas curvas o en la primera te harán perder mucho tiempo por la grava del exterior.





SECTOR 1 Si llevas un coche muy potente, a la hora de frenar en la curva con pendiente ascendente que hay antes de la horquilla no gires la dirección bruscamente para no perder el control.



SECTOR 2 Además de afrontar una curva ciega, tendrás que reducir la velocidad más de lo normal por el brusco cambio de rasante que hay en mitad de la curva.



SECTOR 3 No apures demasiado la trazada de las dos últimas curvas o correrás el riesgo de salirte y perder demasiados segundos. Intenta enlazar la trazada de ambas.



19 | GRAND VALLEY SPEEDWAY

CIRCUITO ORIGINAL

Longitud **4.94 km** I Desnivel **20.5 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Una configuración media será optima para conseguir buenos tiempos en este circuito tan complejo

CONSEJOS BÁSICOS

- Uno de los circuitos más largos, aunque con un trazado muy característico que facilita la memorización.
- Si quieres obtener buenos tiempos aquí debes controlar a la perfección la trazada de curvas rápidas.

Posible falta de adherencia

M →

B

A

1

4

A

3

Posible falta de adherencia

2

Posible falta de adherencia

A



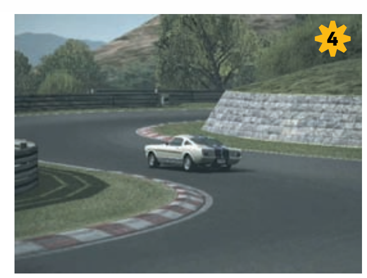
SECTOR 1 No seas brusco en la frenada y en el giro de la curva que precede a la horquilla para no perder el control, sobre todo si el agarre de los neumáticos no es lo suficientemente bueno.



SECTOR 2 Supera la primera curva sin problemas, pero ten cuidado en la segunda ya que el coche perderá adherencia. Suelta el acelerador para trazarla y a la salida gira rápidamente en el sentido contrario para que no te sorprenda la siguiente curva.



SECTOR 3 Si la adherencia de tus neumáticos no es buena, deberás levantar el pie del acelerador para no sufrir en la trazada rápida de estas curvas consecutivas.



SECTOR 4 Al salir del túnel, sacrifica la trazada de la primera curva finalizándola en el interior para hacer una buena trazada de la siguiente. Si lo haces al revés, perderás tiempo en la aceleración de la enorme recta de meta.

A Mejor zona para adelantar B Boxes ! Zona peligrosa

DEEP FOREST RACEWAY | 20

CIRCUITO ORIGINAL

Longitud **3.60 km** I Desnivel **45.2 m.** I Dificultad **Media**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Incrementa suavemente la relación de marchas.
2. Ablanda la suspensión del coche.
3. Si es un coche muy bajo, elévalo.
4. Aumenta la intensidad de frenado de las ruedas delanteras.

CONSEJOS BÁSICOS

• El ritmo medio de este circuito es muy alto y peligroso, ya que el estado poco uniforme del asfalto hace que el coche no se comporte de forma normal.
• Aprovecha la frenada que hay al final de la recta de meta para adelantar, ya que hacerlo en el resto del trazado puede resultar muy peligroso.

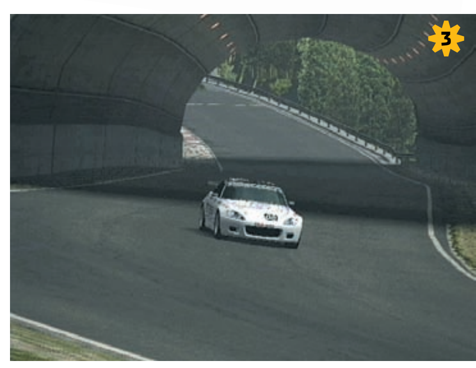
M
A
B
Posible falta de adherencia
A
1
2
3



SECTOR 1 Tras la enorme recta tendrás que pisar el freno a tope. Ten cuidado, porque una salida en esta curva te hará perder mucho tiempo.



SECTOR 2 Es muy importante que gires la dirección con antelación al giro en la sucesión de curvas para que el coche haga una trazada perfecta y aproveches la inercia del centro de gravedad. Si el agarre de las gomas no es bueno, puedes pasarlo muy mal en este sector.



SECTOR 3 Aumenta el ritmo de carrera en esta fase final del trazado y busca el adelantamiento por velocidad, ya que las curvas son mucho más espaciadas y suaves.

21 | TRIAL MOUNTAIN

CIRCUITO URBANO

Longitud **3.98 km** | Desnivel **50.8 m.** | Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Simplemente reduce de manera la altura de tu coche, salvo que pilotes un vehículo muy bajo.

CONSEJOS BÁSICOS

- Su enorme dificultad radica en la trazada de las numerosas curvas ciegas y con cambios de rasante.
- Si disputas una carrera de muchas vueltas en este circuito calza neumáticos duros, ya que es un trazado que degrada rapidísimo las gomas.
- Si tienes la opción, hazte con un 4x4 para correr aquí.

A

3

2

A

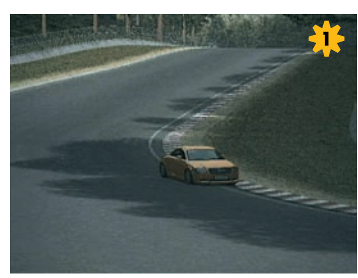
1

Posible falta de adherencia

M

B

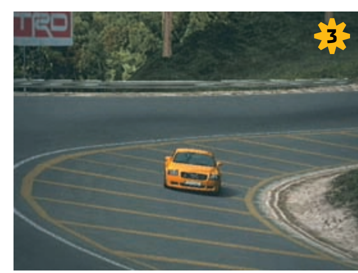
4



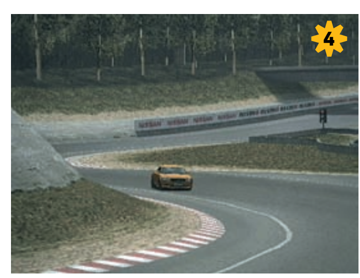
SECTOR 1 Es muy importante que hagas unas buenas trazadas en las curvas de este sector para no verte afectado por los cambios de rasante.



SECTOR 2 Apura la trazada de la curva del túnel pisando la franja empedrada del interior. Ten cuidado después, ya que un roce con las rocas te dejará clavado. Presta atención al ensanche del trazado de la última curva para estirar la trazada.



SECTOR 3 Tras la enorme recta, debes frenar intensamente y apurar la franja de líneas amarillas para trazar la primera curva. Controla la velocidad al pasar por la última curva del sector, ya que el coche se lanzará debido a la pendiente descendente.



SECTOR 4 Si quieres recortar varios segundos al crono, no frenes y ataja por la hierba situada en el interior de la primera curva.


A Mejor zona para adelantar B Boxes ! Zona peligrosa

EL GRAN CAPITÁN | 22

CIRCUITO URBANO

Longitud **4.97 km** I Desnivel **63.0 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Ablanda las suspensiones. **2.** Baja la altura del coche.
3. Mantén una relación de marchas media.

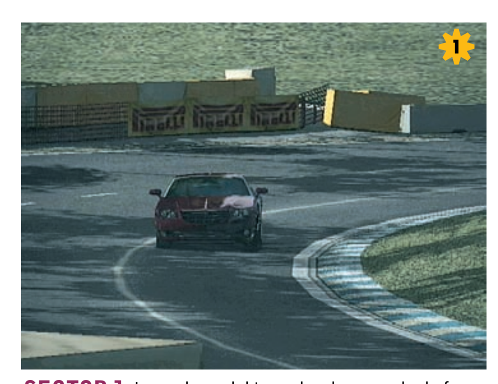
CONSEJOS BÁSICOS

- Es uno de los circuitos más complicados debido a los cambios de rasante que hay en mitad de las curvas que impiden verlas y, además, hacen que el coche no se comporte con normalidad.
- No apures demasiado la trazada, ya que la arena acumulada en los márgenes frena el coche.

Posible falta de adherencia

Posible falta de adherencia

Posible falta de adherencia


SECTOR 1 La anchura del trazado y la apurada de frenada propician los adelantamientos seguros en este sector. Si no tienes que adelantar, retrasa la trazada de la curva con forma de "U".


SECTOR 2 Es muy importante que la adherencia de tu coche sea máxima para afrontar uno de los sectores más complicados de todos los circuitos de *GT*. Frena más de la cuenta para tomar las dos curvas que suceden al túnel.


SECTOR 3 Tras un pequeño relax, donde el circuito es llano y sencillo, entrarás en este sector de características semejantes al segundo.

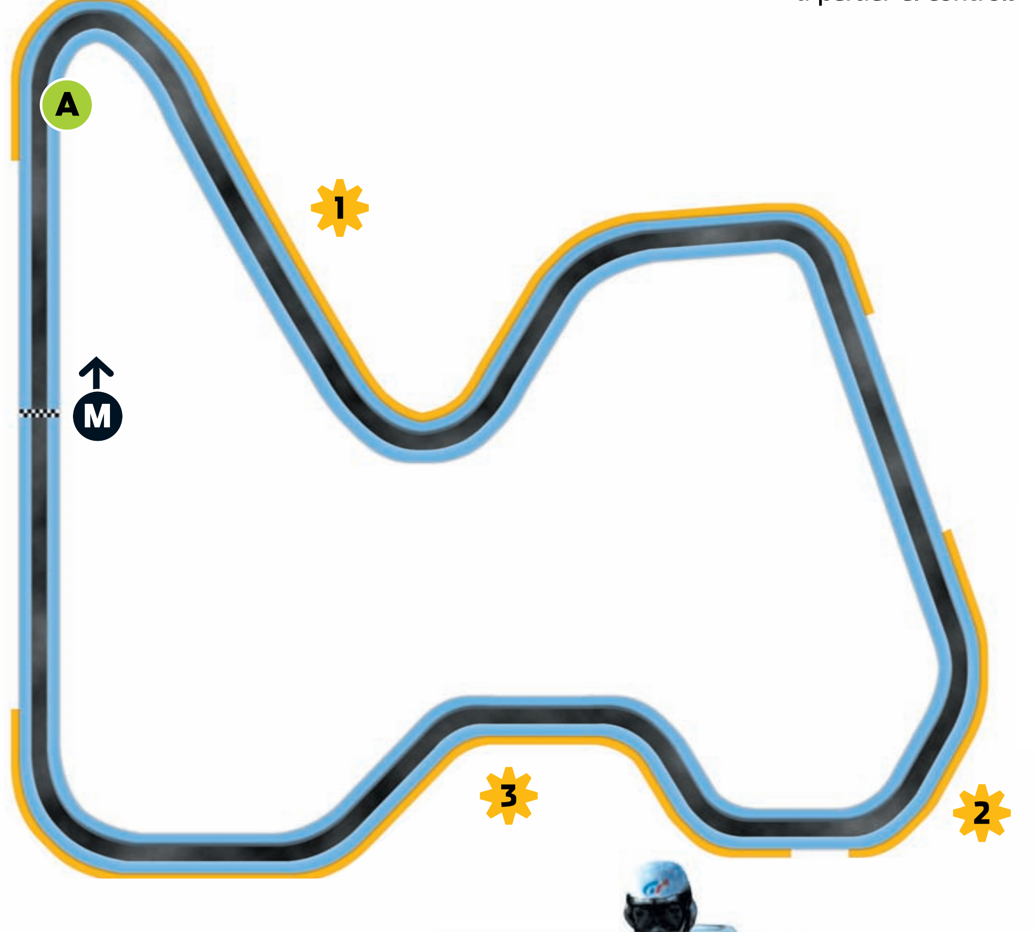
23 | AUTUMN RING MINI

CIRCUITO ORIGINAL

Longitud **1.28 km** I Desnivel **16.2 m.** I Dificultad **Baja**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Respeta la configuración para el circuito de Autumn Ring y reduce un poco más la relación de marchas.



CONSEJOS BÁSICOS

• Aunque su trazado sea muy corto es intenso y difícil, ya que comprende la parte más complicada de Autumn Ring.
• Si tienes opción, hazte con un 4x4 para competir en este circuito para apurar las curvas del sector 3 al máximo, pasando por encima de los pianos sin riesgo a perder el control.



SECTOR 1 Posee las curvas más cerradas, así que no te despistes con la velocidad.
Aunque las curvas estén peraltadas no debes fiarte, ya que el peralte es muy suave y con la velocidad su efecto de contención apenas se nota.



SECTOR 2 Si haces una buena trazada no tendrás que frenar para tomar la primera curva.
Aunque no debes confiarte, ya que al salir de ella sí que tendrás que frenar intensamente si no quieres salirte en la siguiente.



SECTOR 3 Si pisas de lleno los pianos internos no te hará falta frenar para tomar las curvas de este sector. Si tu coche es muy bajo no lo hagas o perderás el control.



A Mejor zona para adelantar B Boxes ! Zona peligrosa

AUTUMN RING | 24

DRIVING PARK

Longitud **2.95 km** I Desnivel **30.0 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Coloca unas suspensiones blandas.
2. Incrementa la altura.
3. Reduce ligeramente la relación de marchas.

CONSEJOS BÁSICOS

- Aunque se trate de un circuito sinuoso, podrás saltarte muchas de sus curvas fácilmente si pasas por encima de los pianos interiores.
- Para ello, es recomendable hacer uso de un 4x4.



SECTOR 1 Para terminar este sector lo antes posible es importantísimo que pases por encima de los pianos, a no ser que manejes un coche muy bajo.



SECTOR 2 Ten en cuenta que la curva es muy larga, por lo que tendrás que retrasar la trazada. Aunque tenga un poco de peralte apenas afectará a la trazada.



SECTOR 3 Simplemente, suelta el acelerador y pasa por encima de los pianos sin girar apenas la dirección.

25 | APRICOT HILL RACEWAY

CIRCUITO ORIGINAL

Longitud **3.86 km** I Desnivel **25.5 m.** I Dificultad **Media**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Con una configuración media en todos los aspectos de tu coche podrás conseguir una buena marca.

CONSEJOS BÁSICOS

• Un circuito muy técnico, donde debes controlar a la perfección la trazada de todo tipo de curvas y la velocidad para no caer en los mares de grava, algo que te haría perder muchísimos segundos.

M

B

Posible falta de adherencia

A

A

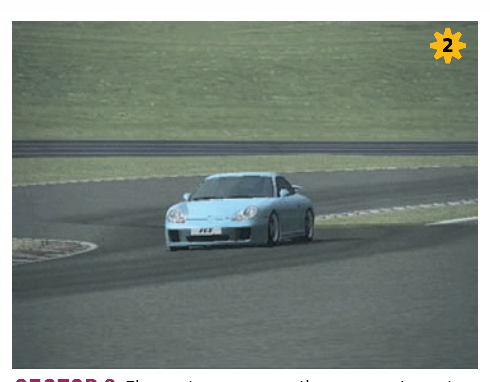
1

2

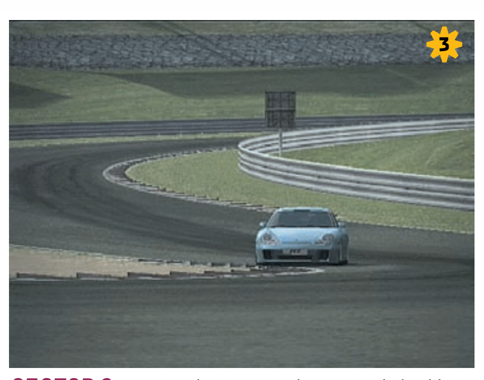
3



SECTOR 1 Ten mucho cuidado si llevas un coche con mucha potencia, porque puedes perder la tracción al frenar en la trazada de la primera curva. Especialmente si los neumáticos están gastados.



SECTOR 2 El secreto para ganar tiempo en este sector está en regular el ritmo con el acelerador. Si corres en sentido inverso ten mucho cuidado con el cambio de rasante, ya que no te permitirá ver la segunda curva.



SECTOR 3 Frena en la curva que hay antes de la chicane, y aprovecha para saltártela pasando por encima de los pianos internos. Si lo haces bien, puedes ganar segundos y no perderás demasiada velocidad.

A Mejor zona para adelantar B Boxes ! Zona peligrosa

ALPES SUIZOS | 26

CIRCUITO DE TIERRA

Longitud **3.31 km** I Desnivel **55.8 m.** I Dificultad **Media**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Simplemente, debes subir la altura del coche.
2. Coloca suspensiones blandas.

CONSEJOS BÁSICOS

• Un circuito sencillo por su trazada ancha, aunque te puede resultar muy difícil si no dominas las derrapadas sobre arena, ya que tendrás que enlazarlas para tomar varias curvas consecutivas.

Salto

2

1

Puente

Salto

3

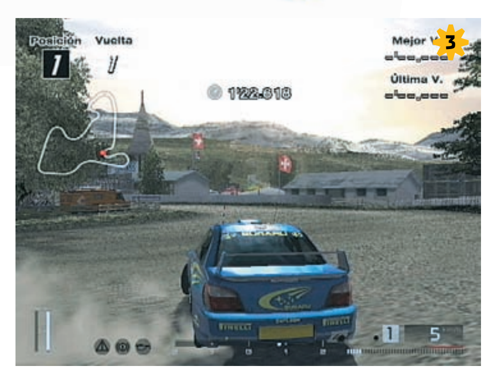
M



SECTOR 1 Son dos curvas grandes y fáciles de trazar, pero debes tener cuidado al entrar en el puente, ya que la adherencia aumentará de repente. Para que el coche no te haga un extraño, sal de la segunda curva sin derrapar.



SECTOR 2 Frena intensamente para tomar la primera curva y sacrifica su trazada más adecuada para poder tomar con un buen derrape la segunda. Resulta mucho más práctico que trazar bien la primera.



SECTOR 3 Frena antes de entrar en este sector para tomar las dos curvas con derrapes largos por el interior del anchísimo trazo. No alargues más de lo necesario el derrape al salir de la última curva para no perder tiempo.

27 | CATHEDRAL ROCKS TRIAL II

CIRCUITO DE TIERRA

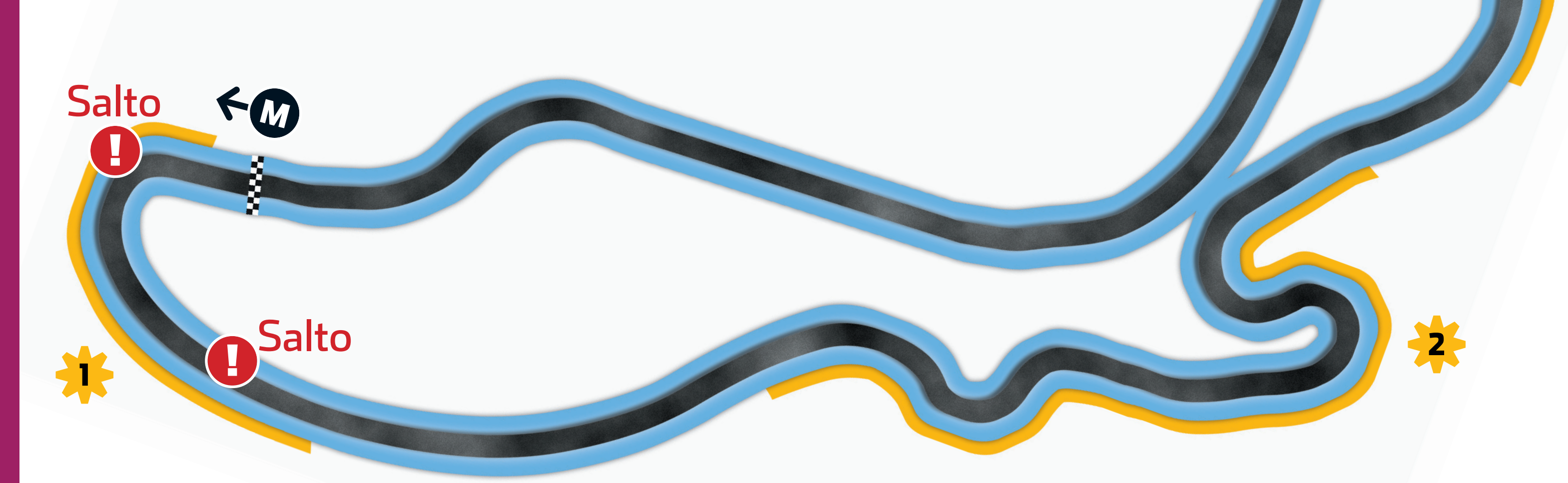
Longitud **1.93 km** I Desnivel **31.5 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Debes subir la altura de la carrocería.
2. Ablanda las suspensiones.
3. Acorta considerablemente la relación de marchas para obtener una buena aceleración.

CONSEJOS BÁSICOS

• Un circuito muy corto pero complicado debido a la continuación de curvas cerradas y enormes saltos.
• Si colisionas, provocarás una sanción de 5 segundos a 50 km/h en las carreras de rally por colisionar con los márgenes del circuito.





SECTOR 1 Cuidado con los enormes saltos de esta zona. Si no quieres tener problemas, reduce la velocidad y gira antes del salto para aterrizar correctamente.



SECTOR 2 Evita las derrapadas excesivas para trazar rápido las curvas cerradas y seguidas de este sector. Extrema las precauciones, porque en este tipo de curvas puedes sufrir un trompo si no controlas el contravolante.



SECTOR 3 Exagera muchísimo el derrape de principio a fin y sal recto para no perder mucho tiempo.



A Mejor zona para adelantar B Boxes ! Zona peligrosa

CATHEDRAL ROCKS TRIAL I | 28

CIRCUITO MIXTO ASFALTO/TIERRA

Longitud **3.52 km** I Desnivel **35.0 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. La configuración del circuito Cathedral Rocks Trial II te servirá para afrontar este otro, aunque en esta ocasión debes usar una relación de marchas media.

CONSEJOS BÁSICOS

- Aunque predomine la superficie de arena una parte del circuito es de asfalto, por lo que tendrás que usar ambas técnicas de conducción según la zona por la que transites.
- Igual que en Cathedral Rocks Trial II, hay un par de saltos en los que debes girar con antelación para aterrizar bien.



SECTOR 1 Toda la superficie de este sector es asfalto, por lo que tienes que conducir sin derrapes. Aunque encuentres grandes zonas de arena en el interior de alguna curva que te puede servir para atajar no lo hagas.

SECTOR 2 Una zona muy sinuosa de arena donde al salir de una curva tendrás que tomar otra igual de sentido contrario. Para sobrevivir a esta zona, debes dominar los derrapes suaves enlazados.

29 | TAHITI MAZE

CIRCUITO MIXTO ASFALTO/TIERRA

Longitud **3.60 km** I Desnivel **55.3 m.** I Dificultad **Media**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Sube la altura de la carrocería. **2.** Ablanda las suspensiones.
3. Incrementa la intensidad de frenado de las ruedas delanteras.
3. Reduce un poco la relación de marchas.

CONSEJOS BÁSICOS

• Un circuito muy largo, donde debes dominar los derrapes intensos para tomar las orquillas de arena que suceden a rectas en las que conseguirás una buena velocidad.
• Presta mucha atención, ya que el coche puede hacer un trompo en la trazada de estas curvas.

Salto



SECTOR 1 Este sector de asfalto es muy sencillo y rápido. No hagas derrapes en las curvas y conduce como lo haría en condiciones normales.



SECTOR 2 Si corres en circuito normal la pendiente ascendente no te causará ningún problema. Sin embargo, en sentido inverso ten cuidado, porque el coche se lanza.



SECTOR 3 Ten en cuenta la pendiente descendente, ya que el coche se lanzará y tendrás que frenar antes de tomar las horquillas.

A Mejor zona para adelantar  

GRAND CANYON | 30

CIRCUITO DE TIERRA

Longitud **3.54 km** I Desnivel **58.4 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Sube la altura de la carrocería.
2. Ablanda la suspensión del coche.
3. Reduce bastante la relación de marchas.

CONSEJOS BÁSICOS

- Sin lugar a dudas, es el rally más complicado de todos.
- Es un circuito con todo tipo de curvas y tendrás que dominar a la perfección los derrapes.
- Intenta no desconcentrarte con el público que salta a la pista y evita circular por los márgenes, porque te frenarás.

1
M
3
2
Salto
Salto
Salto



SECTOR 1 Es el sector más complicado, debido a las numerosas curvas consecutivas con pequeños cambios de desnivel que complican aún más los derrapes. Ten cuidado y, sobre todo, mantén la concentración.



SECTOR 2 Tras la recta tendrás que frenar con antelación, porque la arena hace que los frenos pierdan eficacia. Cuidado con el salto si conduces en sentido inverso, ya que volarás y te empotrarás en el exterior de la curva.



SECTOR 3 Horquillas consecutivas ciegas y con trazo muy estrecho. Retrasa el adelantamiento a otro sector. Haz que la parte trasera del coche golpee al final del derrape en el exterior de las curvas para ganar empuje.

31 | ICE ARENA

CIRCUITO DE NIEVE

Longitud **1.04 km** I Desnivel **0.0 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Simplemente, reduce muchísimo la relación de marchas.

CONSEJOS BÁSICOS

- Circuito muy corto pero dificilísimo por las curvas cerradas sobre una nieve tremendamente deslizante.
- Intenta no alargar demasiado las derrapadas y evita que el coche se vaya al exterior de las curvas.

SECTOR 1 Una curva muy larga que exige un derrape no demasiado angulado para mantener una velocidad alta.



SECTOR 2 Ten mucho cuidado en la sucesión de curvas cerradas, ya que un mal uso del acelerador en los derrapes puede provocar un trompo.



SECTOR 3 Frena intensamente antes de tomar la horquilla del circuito y no uses el freno de mano para forzar el derrape, ya que puedes sufrir un trompo.



SECTOR 4 Traza la chicane con dos derrapes muy suaves. Un golpe en esta zona te hará perder mucho tiempo y podrás ser adelantado justo antes de llegar a meta.

A Mejor zona para adelantar B Boxes ! Zona peligrosa

CHAMONIX | 32

CIRCUITO DE NIEVE

Longitud **3.22 km** I Desnivel **60.0 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Ablanda las suspensiones ligeramente y reduce la relación de marchas.

CONSEJOS BÁSICOS

- Aunque sea un circuito de nieve que requiere neumáticos especiales para esta superficie, una buena parte del circuito discurrirá por asfalto.
- Es importante que cambies la forma de conducción según la superficie y aceleres el ritmo en asfalto.

SECTOR 1 Aprovecha el asfalto para acelerar el ritmo sin hacer derrapes. No te salgas del trazado, ya que en los márgenes hay nieve que harán patinar el coche.



SECTOR 2 En medio del túnel volverás a pisar nieve, así que recupera la conducción de rally con derrapadas para trazar las curvas. Al final del sector, encontrarás unos metros de asfalto.



SECTOR 3 Nieve muy intensa con fuerte pendiente ascendente que te obligará a acelerar a fondo para forzar los derrapes



SECTOR 4 Ten cuidado con la pendiente descendente ya que, aunque no lo parezca, antes de empezar a derrapar tienes que frenar.

33 | TSUKUBA

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **2.04 km** | Desnivel **5.3 m.** | Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Reduce la altura del coche.
2. Endurece las suspensiones para que el coche se comporte mejor en las curvas.

CONSEJOS BÁSICOS

- Un circuito muy técnico, ya que está compuesto de todo tipo de curvas en un trazado liso y sin peligrosos cambios de rasante. Todo esto hace que sea ideal para pilotos noveles.
- Sin embargo, puede resultar muy complicado si corres con el suelo húmedo, ya que el coche se deslizará muchísimo y tendrás que reducir muchísimo el ritmo.

SECTOR 1 Frena intensamente al terminar la pequeña cuesta que hay antes de la curva e intenta el adelantamiento si estás cerca del coche que te precede.



SECTOR 2 Pisa los pianos de la suave chicane sin soltar el acelerador, pero no te despistes, ya que la última curva del sector es bastante cerrada.



SECTOR 3 Frena con suavidad para tomar la primera curva del sector y pasa por encima de su piano interno. Es muy importante que salgas rápido de esta curva para tomar la siguiente a tope.



SECTOR 4 Un estupendo punto para adelantar, ya que tendrás que frenar intensamente para tomar esta curva de 180º. Si eres hábil te quitarás a tus rivales.



SECTOR 5 Es el punto más complicado del circuito, ya que debido a la longitud de la curva tendrás que retrasar mucho la trazada. Frena suavemente al comienzo y regula la velocidad con el acelerador.

FUJI SPEEDWAY (DE LOS 80/90) | 34

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **4.40 km** I Desnivel **38.1 m.** I Dificultad **Media**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Estira la relación de marchas.
2. Baja la altura del coche.
3. Endurece la suspensión.

SECTOR 1 Sin lugar es la mejor zona para adelantar, aunque si no frenas lo suficiente da por perdida la carrera ya que perderás muchísimos segundo después en reincorporarte a la pista.

CONSEJOS BÁSICOS

- Un fallo en este circuito te hará perder mucho tiempo por la cantidad de grava y hierba que rodea el circuito.
- Las dos versiones del circuito son casi idénticas, ya que sólo cambiará la trazada de dos pequeñas chicane (ver *).
- Cuidado con la entrada a boxes de este circuito, porque no se ve bien y es un poco laberíntica.

Entrada a boxes complicada

1✱ La chicane sólo se trazará en la versión de los ´90, aunque se pueda atajar un poco por la hierba (no por el asfalto porque hay muro), no merece la pena arriesgar.

2✱ La chicane sólo se trazará en la versión de los ´90, aunque esta última te la podrás saltar si atajas por la hierba. Si haces trampa ten cuidado no pierdas el control y acabes empotrado con el muro.



SECTOR 2 Sin lugar es la mejor zona para adelantar, aunque si no frenas lo suficiente da por perdida la carrera ya que perderás muchísimos segundo después en reincorporarte a la pista.



SECTOR 3 Aunque sea una curva muy cerrada su ángulo se irá abriendo a medida que la traces por lo que es importante que comiences a acelerar antes de salir de la curva.



SECTOR 4 Si quieres conservar los neumáticos no fuerces demasiado en este sector. Para superar las enormes curvas regula la velocidad con el acelerador.

35 | INFINEON RACEWAY I (DEPORTIVOS)

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **4.06 km** I Desnivel **49.8 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Reduce la altura para que el coche se pegue al asfalto.
2. Calza unos neumáticos blandos.

CONSEJOS BÁSICOS

- Un circuito sólo apto para profesionales: largo, sinuoso y repleto de cambios de rasante.
- Estudia bien el trazado, ya que hay puntos donde una salida te supondrá la perdida de muchos segundos y otros donde no pasará nada gracias a las extensiones de asfalto.

SECTOR 1 Posiblemente sea una de las zonas más complicadas si eres novato. Respeta la velocidad y haz una buena trazada o la salida de pista está asegurada, ya que son curvas cerradas con tremendos cambios de rasante en mitad de su trazada.

Posible falta de adherencia

Posible falta de adherencia

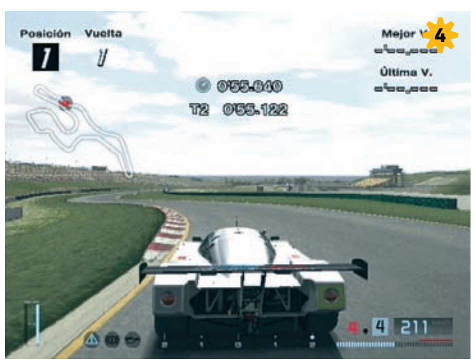
Posible falta de adherencia



SECTOR 2 Frena más de la cuenta para contrarrestar la pendiente descendente y acelera en su trazado para apurar el enorme ancho de pista de la salida.



SECTOR 3 Aunque sean dos curvas separadas por una pequeña recta, se deben trazar de forma conjunta sin tocar la dirección. Si no frenas lo suficiente al coger la primera no te preocupes, ya que tienes asfalto en el exterior para corregir.



SECTOR 4 Si eres un poco tramposillo, podrás atajar por el camino asfaltado que te encontrarás a tu izquierda, aunque al final tendrás que pasar por la grava, que frena bastante, para volver al circuito.

INFINEON RACEWAY II (DEPORTIVOS) | 36

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **3.22 km** I Desnivel **49.8 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Igual que en el anterior, lo más importante es que el coche se pegue al asfalto. Por lo demás, deja una configuración media.

CONSEJOS BÁSICOS

- Aunque en esta versión te ahorres pasar por un tercio del trazado original del trazado, sigue siendo igual de complicado, ya que no evitarás primer sector.

SECTOR 1 Extrema las precauciones en este sector y respeta a raja tabla la velocidad adecuada del medidor de velocidad. Por muy despacio que vayas, si no haces una buena trazada te saldrás a la hierba debido a los bruscos cambios de rasantes.

Posible falta de adherencia

Posible falta de adherencia

Posible falta de adherencia



SECTOR 2 Pisa el piano interior de la primera curva si tu coche no es demasiado bajo. Si te pasas un poco no pasa nada, ya que hay asfalto en el exterior.



SECTOR 3 Si quieres hacer trampa y atajar por el camino recto de la izquierda y por la grava, intenta manejar un 4x4 para no arriesgar demasiado.



SECTOR 4 No te pegues demasiado al margen izquierdo para tomar la horquilla o correrás el riesgo de entrar en boxes. Si no frenas lo suficiente, encontrarás asfalto en el exterior de la curva.

37 | LAGUNA SECA RACEWAY

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **3.60 km** I Desnivel **55.0 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Alarga sensiblemente la relación de marcha.
2. Reduce la altura.
3. Endurece la suspensión.

CONSEJOS BÁSICOS

• Todo un clásico de *Gran Turismo* que todavía se resiste a los pilotos más expertos.
• Además del famoso tornillo, este circuito resulta muy técnico y complicado, y en él los errores se pagan muy caros debido a los mares de grava que lo rodean.

Posible falta de adherencia

Posible falta de adherencia



SECTOR 1 Aunque no sean curvas muy cerradas, necesitas frenar para reducir el alto ritmo de carrera. Pisa los pianos y haz una trazada perfecta para no tener que frenar en exceso. Es muy importante salir rápido de estas curvas, así que frena antes de tomarlas.



SECTOR 2 Te toparás con una chicane con un impresionante cambio de rasante y una fuerte cuesta abajo que te hace perder adherencia. Tómala muy despacio, ya que casi nunca resulta intentar atajar por medio. El cambio de rasante en la segunda curva te ayudará a trazarla.



SECTOR 3 Pisa el freno a tope para tomar esta curva y pasa por encima del piano interior si tu coche no es demasiado bajo. Si no, saldrás volando y acabarás en la gravilla del exterior de la curva.

A Mejor zona para adelantar B Boxes ! Zona peligrosa

TWIN RING MOTEGI (CARRETERA) | 38

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **4.80 km** I Desnivel **30.4 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Alarga ligeramente la relación de marchas.
2. Baja la altura de la carrocería.
3. Endurece suspensiones.
4. Aumenta el nivel de frenos.

CONSEJOS BÁSICOS

• Un circuito bastante largo, liso y monótono, compuesto de enormes rectas que acaban en curvas muy cerradas que requieren poner al rojo vivo los discos de freno.
• Estas características lo convierten en el mejor circuito para adelantar con apuradas de frenadas.



SECTOR 1 Tanto las dos primeras curvas como las segundas de este sector, están precedidas de dos enormes rectas por lo que tendrás que frenar antes de tomar la 1ª y 3ª y enlazar las trazadas mientras aceleras en la 2ª y 4ª.



SECTOR 2 A medida que avances por el sector, notarás que las curvas son cada vez más cerradas. Ya sabes lo que te toca, ve incrementando la frenada en cada una de ellas.



SECTOR 3 Tras la curva en forma de "U" que te exigirá frenar intensamente y retrasar un poco la trazada, llegarás a una recta que no es la de meta, aunque veas dibujado en el suelo las posiciones de salida. Al final de la recta, aprieta al máximo el pedal de freno para no salirte en la curva de 90º.



SECTOR 4 Aunque la primera curva y la chicane se puedan trazar rápidamente, sobre todo si apuras bien los pianos, debes tener cuidado con la falta de visibilidad provocada con los destellos del Sol.

39 | TWIN RING MOTEGI ESTE

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **3.42 km** | Desnivel **30.4 m.** | Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Baja la altura de la carrocería.
2. Endurece las suspensiones.
3. Aumenta el nivel de frenos.

CONSEJOS BÁSICOS

- Si dominas el trazado del circuito Twin Ring Carretera no tendrás ningún problema, ya que éste comparte gran parte de su trazado.
- Una de las diferencias más notables es el cambio de recta de meta y de boxes.



SECTOR 1 Si sabes trazar bien la sucesión de curvas, tan sólo tendrás que frenar en la primera y en la penúltima curva. No frenes en la última o perderás muchas décimas en la aceleración de la recta que hay a continuación.



SECTOR 2 Según vayas tomando las curvas, verás cómo poco a poco su ángulo es mayor y se van haciendo gradualmente más complicadas. No te confíes y pisa cada vez más el freno si no quieres salirte.



SECTOR 3 Frena con tiempo (no merece la pena apurar) y retrasa la trazada un poco. Haciendo esto conseguirás salir rápido de la curva y encarar con máxima aceleración la recta de meta.

A Mejor zona para adelantar B Boxes ! Zona peligrosa

TWIN RING MOTEGI OESTE | 40

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **1.49 km** I Desnivel **3.1 m.** I Dificultad **Baja**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Baja la altura de la carrocería. **2.** Endurece las suspensiones.
3. Incrementa el nivel de frenado. **4.** Reduce ligeramente la relación de marchas.

CONSEJOS BÁSICOS

• Un circuito muy sencillo y corto sin ninguna dificultad. Con apenas 6 curvas, la única dificultad estriba en el mayor desgaste que sufrirán las ruedas izquierdas, ya que 5 de las 6 son a derechas.



SECTOR 1 Enlaza la trazada de las dos curvas y ten cuidado en la trazada de la primera, ya que no hay piano interno.



SECTOR 2 Frena antes de tomar la chicane, apura los pianos y acelera a lo largo de todo su recorrido.



SECTOR 3 La única dificultad que puedes encontrar es la falta de visibilidad por el Sol a la salida de la segunda curva

TWIN RING SUPER SPEEDWAY | 41

CIRCUITO DEL MUNDO

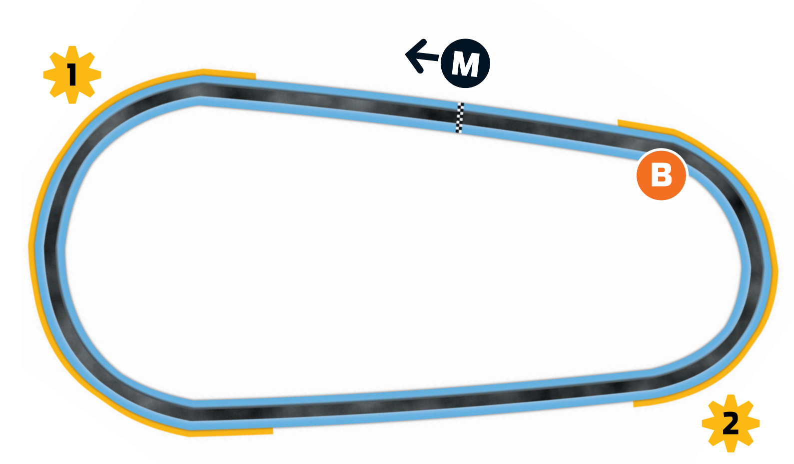
Longitud **2.41 km** I Desnivel **3.0 m.** I Dificultad **Baja**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Baja la altura de la carrocería.
2. Endurece las suspensiones.
3. Estira la relación de marchas.

CONSEJOS BÁSICOS

• Aunque sea muy parecido al "circuito de prueba", éste es mucho más corto y técnico, ya que su segunda curva posee un ángulo más cerrado.





SECTOR 1 Lleves el coche que lleves, podrás trazarla a tope. Usa el peralte y no sobrepases la franja blanca del interior. Olvídate de la trazada normal y circula por la derecha de la línea blanca.



SECTOR 2 Aunque también esté peraltada es mucho más cerrada y corta, por lo que tendrás que hacer una trazada normal y frenar si llevas un coche muy potente.

42 | CIRCUITO DE SUZUKA

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **5.81 km** I Desnivel **40.0 m.** I Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Baja la carrocería del coche.
2. Endurece la suspensión.
3. Alarga un poco las marchas.

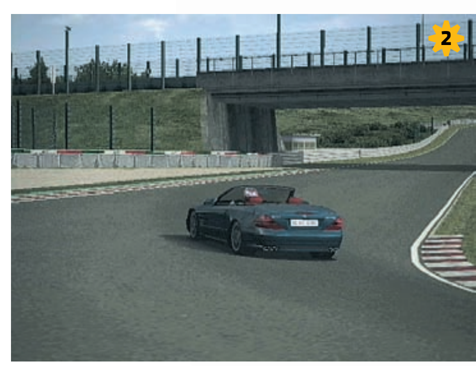
CONSEJOS BÁSICOS

• Aunque su trazado sea ancho y liso es uno de los circuitos más largos, completos y difíciles de *Gran Turismo*.
• Si quieres practicar todo tipo de curvas para mejorar tu técnica de conducción, éste es el mejor circuito.

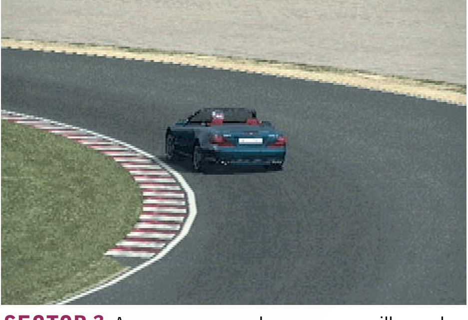




SECTOR 1 Si llevas un coche muy potente, debes frenar en la trazada de la primera curva para no salirte en la segunda. Si los neumáticos están muy desgastados, adelanta la frenada y hazla más suave. Hasta que termine el sector que está en cuesta arriba, debes regular la velocidad con el acelerador y hacer buenas trazadas. En cuanto acabes una curva, colócate en el otro lado de la carretera para tomar la siguiente.



SECTOR 2 Frena y pasa por encima de los pianos de las dos primeras curvas. Para afrontar la horquilla, frena intensamente y fuerza el adelantamiento, ya que es una de las zonas más fáciles del circuito para intentarlo. Intenta salir rápido de esta curva si no necesitas adelantar.



SECTOR 3 Aunque parezcan dos curvas sencillas no lo son tanto. Retrasa la trazada para poder apurar los pianos internos y externos e intenta unir la trazada de la primera y la segunda.



SECTOR 4 Además de ser la chicane más cerrada de todos los circuitos es ciega, por lo que no la verás hasta que no estés sobre ella. Por si fuera poco, llegarás a una velocidad muy alta debido a la enorme recta y no podrás atravesarla, porque hay muro en medio.

SUZUKA ESTE | 43

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **2.24 km** | Desnivel **33.6 m.** | Dificultad **Baja**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Reduce la relación de marchas ligeramente.
2. Baja la altura del coche para una mayor estabilidad.

CONSEJOS BÁSICOS

• Un circuito corto pero intenso, compuesto de sucesión de curvas donde es importante que sepas regular la velocidad con el acelerador.



SECTOR 1 Frena en la trazada de la primera curva si llevas un coche muy potente para no salirte en la segunda. Si los neumáticos están desgastados, suaviza la frenada para no perder el control.

SECTOR 2 La pendiente ascendente te ayudará a regular la velocidad óptima, así que no abuses del freno, ya que puedes perder mucho tiempo.





SECTOR 3 Frena antes de tomar la primera curva para acelerar a su salida y tomar a tope la segunda curva, que da entrada a la recta de meta.

44 | SUZUKA OESTE

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **3.47 km** | Desnivel **14.2 m.** | Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Estira la relación de marchas.
2. Intensifica el nivel de frenos.

SECTOR 1 Haz una trazada perfecta para trazar una de las curvas más rápidas de todos los circuitos de *GT*. Si la adherencia de tus neumáticos no es buena, frena más de la cuenta para tomarla sin riesgo.

CONSEJOS BÁSICOS

• Esta zona del circuito de Suzuka contiene la parte más técnica y complicada, por lo que no resulta apto para principiantes.
• Como podrás comprobar no tiene entrada a boxes, pues sólo se disputa en carreras cortas.





SECTOR 2 Frena intensamente, ya que son dos curvas cerradísimas. No unas la trazada, ya que son dos curvas muy cerradas que requieren frenadas independientes aunque estén muy próximas.



SECTOR 3 Frena y pasa por encima de los pianos de las dos primeras curvas. Para afrontar la horquilla, frena intensamente y fuerza el adelantamiento, ya que es una de las zonas más fáciles para intentarlo.



SECTOR 4 Aunque parezcan dos curvas sencillas no lo son. Retrasa la trazada para poder apurar los pianos internos y externos e intenta unir la trazada de ambas.

Ⓐ Mejor zona para adelantar Ⓑ Boxes ❗ Zona peligrosa

FUJI SPEEDWAY 2005/GT | 45

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **4.56 km** | Desnivel **37.0 m.** | Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Aumenta muy poco la relación de marchas.
2. Baja la altura del coche.
3. Endurece la suspensión.

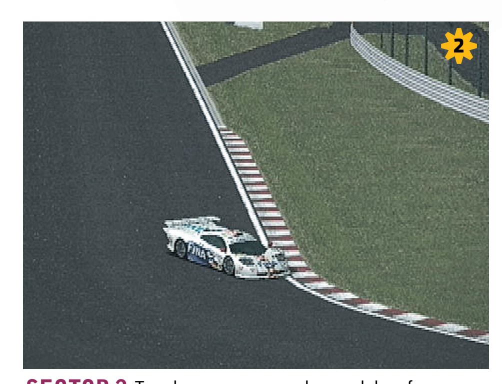
SECTOR 1 Tras la enorme recta debes frenar a tope. Ten cuidado, porque la ligera pendiente descendente hace menos efectiva la frenada. La segunda curva del sector puedes tomarla con el acelerador pisado a fondo.

CONSEJOS BÁSICOS

- En los exteriores de las curvas encontrarás asfalto que impedirá que pierdas mucho tiempo si te sales del trazado.
- Esto es bastante importante, ya que se trata de un circuito muy complicado en el que te saldrás a menudo si no estás muy atento y no tienes una buena técnica de conducción.

Curva muy complicada

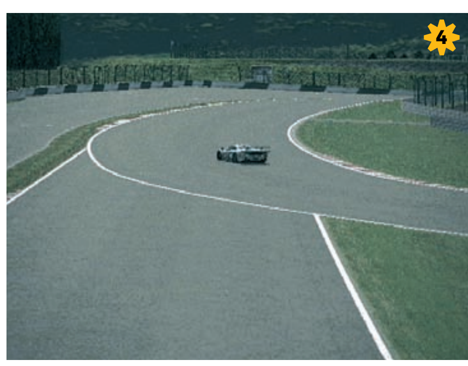
1* Esta chicane se traza sólo en la versión GT del circuito. Ni se te ocurra atajarla, porque hay un muro en medio.



SECTOR 2 Tras la enorme curva larga, debes frenar intensamente para trazar una curva cuyo ángulo decrece, por lo que debes frenar al principio y acelerar a medida que se abre.



SECTOR 3 Sucesión de curva con ligeros peraltes que no ayudan para nada y que te impedirán ver la trazada. Cuidado con la penúltima curva con cambio de ángulo, en la que debes retrasar mucho la trazada.



SECTOR 4 Las dos últimas curvas del circuito son las más complicadas, ya que tienen un cambio de ángulo que dificultan mucho la trazada. Retrasa muchísimo la trazada y controla la velocidad con el acelerador.

46 | NÜRBURGRING NORDSCHLEIFE

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **20.83 km** | Desnivel **300.0 m.** | Dificultad **Alta**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Alarga la relación de marchas.
2. Baja la altura sin tocar la suspensión.

CONSEJOS BÁSICOS

- Un circuito tremendamente largo donde dar una vuelta puede llevarte hasta 10 minutos.
- Es prácticamente imposible de memorizar, ya que está compuesto por sucesiones continuas de curvas rápidas muy semejantes.
- Como el trazo es muy estrecho, aprovecha las rectas para adelantar y las escasas curvas cerradas.



SECTOR 1 Ten cuidado, la altísima velocidad y el cambio de rasante te obligarán a frenar mucho para no salirte en la curva cerrada. Tras la fuerte pendiente descendente, frena para no salirte en la curva que hay al final de la recta.



SECTOR 2 Toda esta zona está en fuerte pendiente descendente, por lo que el coche se lanzará y la frenada no será tan efectiva. Tienes que tenerlo en cuenta o el vehículo se descontrolará.



SECTOR 3 Dos curvas muy cerradas que te harán cambiar el ritmo de carrera. Aprovecha el peralte interior de la segunda curva para trazarla más rápido.



SECTOR 4 Usa con suavidad la dirección en esta zona de baches y desniveles bruscos, ya que un volantazo puede acabar muy mal. La última curva estará peraltada por el interior, igual que la última curva del sector 2, así que aprovéchalo.

SARTHE I/II | 47

CIRCUITO DEL MUNDO

Longitud **13.65 km** | Desnivel **37.3 m.** | Dificultad **Media**

CONFIGURACIÓN DEL COCHE

1. Aumenta mucho la relación de marchas.
2. Intensifica los frenos.
3. Reduce la altura.
4. Endurece suspensiones.

CONSEJOS BÁSICOS

• Uno de los circuitos más largos de *GT*.
• Si quieres ganar esta carrera, es importantísimo que tu coche sea el más potente.
• Tienes que ser muy suave con la dirección para no perder el control a las altísimas velocidades que se alcanzan.

1 3 B M 1✱ A 2✱ 2 A Estrechamiento ! A

1-2✱ Estas dos chicane sólo se trazan en la versión "Sarthe I". Aunque no puedes hacer un recto porque hay muros, sí podrás atajar por la arena aunque corres el riesgo de perder el control. Tú decides.



SECTOR 1 No conduzcas cerca de los márgenes porque hay gravilla que no se ve y que frena. Al final de la recta hay un suave giro a derechas que te servirá para orientarte en la frenada de la curva cerrada siguiente.



SECTOR 2 El trazo se estrecha y te encontrarás con curvas medias que te obligarán a reducir el ritmo. Es preferible decelerar un poco que chocar.



SECTOR 3 Cuidado con las chicanes de este sector, ya que te pueden sorprender si no estás atento. Aunque puedas intentar tomarlas rectas y atajar por la arena no te lo recomendamos, porque puedes perder el control.

TRUCOS Y SECRETOS

A continuación te ofrecemos algunos consejillos para que te sea más fácil sacarle el jugo a *Gran Turismo 4*. Te daremos algunas nociones muy básicas de conducción, algunos truquillos mecánicos y algunas pistas sobre dónde encontrar los mejores coches.

1 | LISTEZAS AL VOLANTE







1 CONTROLA EL CAMBIO DE MARCHAS EN AUTOMÁTICO

Aunque escojas el cambio automático, **podrás controlar el desarrollo de las marchas** durante la carrera. Si quieres mantener una velocidad y evitar que se cambie automáticamente, mantén pulsado R2. Puede ser muy útil si ves que el modo automático no es eficaz en una zona del trazado, por ejemplo, si en una cuesta cambia de marcha antes de tiempo.

2 UTILIZA EL ÓXIDO NITROSO (NOS)

Por tan sólo 5.000 Cr. podrás comprar en el apartado de componentes del concesionario una bombona de NOS. Gracias a ella conseguirás un **aporte extra de potencia temporal** en carrera pulsando R1. Aunque sólo se note en los coches de poca potencia, puede ser muy útil para forzar los adelantamientos por aceleración al salir de una curva. Pero no abuses de él, ya que su duración es limitada. Se rellenará al comienzo de cada carrera o en la entrada a boxes.







3 ESTÁMPATE SIN MIEDO

Aunque la maniobra no sea muy técnica, en las **curvas cerradas de circuitos urbanos** que suceden a enormes rectas no uses el freno y estámpate con los guardarraíles que limitan la trazada. Usa suavemente el freno de mano para que el coche se gire y evitarás quedarte clavado. Ganarás tiempo.

4 ELIMINA RIVALES

Si hay un piloto en carrera al que no puedes adelantar, espera a la trazada de una curva cerrada que tenga en su exterior un mar de grava, no frenes y **golpéale por detrás para que se salga**. Aunque no es muy deportivo, es eficaz.

5 EL ROCE CON LA NIEVE TE DARÁ LA VICTORIA EN ICE ARENA

Si coges el Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur y lo mejoras al máximo, **podrás correr pegado a uno de los márgenes del circuito**. Como tiene mucha potencia, el coche apenas se frenará y podrás trazar las curvas cerradas por el exterior sin girar la dirección a una velocidad muy alta. Ten cuidado para que la parte delantera del coche no golpee el margen del circuito o te sancionarán.

6 MULTIPLICA LA VELOCIDAD DE CARRERA Y DE LAS REPETICIONES

Es importante que en las carreras de resistencia aproveches la opción para que la carrera discurra el triple de rápido del modo B-Spec.





Para ello pulsa **R1 para ver la pantalla donde aparece todos los datos de carrera y pulsa L1 + ← x3**. Ten en cuenta que sólo servirá si permaneces en esta pantalla, ya que si cambias a la vista de la carrera la velocidad volverá automáticamente a ser normal. Cada vez que el coche entre en boxes, repite la operación.
Si quieres, puedes también hacer lo propio viendo las repeticiones de la carrera pulsando L3.

7 CONOCE TUS POSIBILIDADES CON LOS PUNTOS A-SPEC Y B-SPEC

En los primeros instantes de carrera aparecerán en la pantalla los **puntos A o B Spec** que te darán si consigues la victoria según la modalidad de carrera que hayas escogido. Ojea la tabla que tienes abajo para saber las oportunidades que tendrás de alzarte con la victoria **(* Tabla 1)**:

8 GANA LA LARGUÍSIMA CARRERA FORMULA GT Y LAS PRUEBAS DE RESISTENCIA

Para no soportar las largísimas **carreras de resistencia usa el modo B-Spec**. En este modo, puedes dirigir a un piloto con simples órdenes, como el ritmo que debe seguir, cuándo debe adelantar y repostar...
Asegúrate de que tu coche es mucho más potente que el de tus rivales para tener segura la victoria, ordénale a tu piloto un ritmo 4 y pulsa ▲ para que el conductor adelante siempre que se acerque a un piloto rival.
Puedes despreocuparte por los repostajes, ya que entrará cuando las gomas estén muy desgastadas y las opciones de boxes escogidas serán las estándar si a los 5 segundos de la parada no cambias nada.
Para ganar las carreras de fórmula GT y otras de resistencia que sean muy disputadas, **conduce al principio en el modo A-Spec** para adelantar a tus rivales y distanciarte de ellos **y cambia al modo B-Spec en el primer repostaje** para que el piloto automático finalice la carrera.

9 ESPECULA CON LOS PUNTOS DE LOS CAMPEONATOS PARA GANAR EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE

Si quieres ganar los campeonatos más largos, como el Fórmula GT, en el menor tiempo posible debes especular con los puntos de la clasificación general. Coge una calculadora, gana las primeras carreras y **cada vez que aventajes en 10 puntos** al segundo clasificado podrás saltarte una carrera del campeonato sin perder el primer puesto.

10 AYUDA PARA SUPERAR LAS LICENCIAS

Si te resulta muy complicado superar una prueba de las licencias, **pulsa R3** al comienzo de éstas para conocer cuál es la trazada correcta y el momento en el que tienes que frenar.

A SPEC	B SPEC	CONDICIONES (* Tabla 1)
1 a 20	1 a15	Carrera muy sencilla.
De 20 a 70	de 15 a 40	Carrera interesante aunque ganarás si no eres muy malo.
De 70 a 120	de 40 a 80	Carrera muy disputada donde es importante que pilotes bien para ganar.
120 a 250	80 a 250	Será muy difícil ganar, casi imposible.

2 | LA MECÁNICA MÁS BÁSICA

1 MÁS POTENCIA AL MEJOR PRECIO

Si quieres que tu coche aumente de potencia entre 20 y 50 CV, entra en GT auto y **cambia el aceite** por tan sólo 50 Créditos. Y recuerda que cuando veas que el indicador de aceite de tu coche se enciende, debes cambiárselo para que el motor rinda al máximo.

2 COMPONENTES BUENOS, BONITOS Y BARATOS

Si no dispones de muchos Créditos y quieres mejorar tu coche, existen una serie componentes bastante baratos, pero que aumentarán de manera importante las prestaciones de tu vehículo. Son estos:

* 2.1 Escape y filtro de aire de competición (4.600 Cr. aprox.).
* 2.2 Chip de potenciación (1.250 Cr. aprox.).
* 2.3 Kit de frenos de competición (4.600 Cr. aprox.).
* 2.4 La etapa 1 del turbo (4.600 Cr. aprox.).
* 2.5 El intercooler de competición grande (2.700 Cr. aprox.).
* 2.6 Reducción de peso nivel 1 (1.100 Cr´s aprox.).





3 TRANSMITE LA POTENCIA DEL MOTOR A LAS RUEDAS

Si el coche está al máximo de potencia y te sobran Créditos, debes instalar los **componentes de transmisión** para que toda esa potencia se transmita a las ruedas y puedas exprimir al máximo el coche.

4 LA DIFÍCIL ELECCIÓN DE NEUMÁTICOS

Uno de los aspectos clave para ganar las carreras es la correcta elección de neumáticos, ya que el coche se comportará mejor y será vital para la victoria:

- 4.1. Si puedes, escoge neumáticos de carrera.
- 4.2. Instala neumáticos más duros en las ruedas motrices, ya que sufrirán mayor desgaste.
- 4.3. Si apenas tienes que dar 2 ó 3 vueltas, escoge neumáticos de carrera de clasificación.
- 4.4. Si compites en pruebas de resistencia, usa neumáticos de carrera extra duros.
- 4.5. Si la carrera tiene de 5 a 10 vueltas, usa neumáticos medios.







LOS PEQUEÑOS DETALLES |3







1 APROVECHA LOS CRÉDITOS DEL GT3 Y LOS CARNÉS DE GRAN TURISMO PROLOGUE

- Si tienes una partida grabada de *GT3* en la que tienes **100.000 Cr.**, puedes traspasarlos a tu partida de *GT4*. Sólo puedes hacerlo una vez... y no se puede hacer trampa copiando partidas. ¡Ya los hemos intentado!
- Si fuiste de los que no pudiste esperar a la salida de *GT4* y jugaste a *GT Prologue*, ten en cuenta que también podrás aprovechar las **licencias** obtenidas. Para todo ello, entra en el menú "Estado" de tu casa y pulsa Start.

2 EL MEJOR COCHE PARA EMPEZAR A CORRER

Si sólo dispones de 10.000 Cr. al comienzo y no sabes qué coche comprar, pásate por el mercado de segunda mano y hazte con el **Mitsubishi Lancer Evolution GSR ´92**.

3 CRÉDITOS EXPRESS

A continuación, te ofrecemos dos formas de conseguir muchos créditos en poco tiempo:

- **En 10 minutos aproximadamente para principiantes:** corre el rally de Capri fácil y vende el coche de recompensa. Obtendrás 275.600 Cr.
- **En 25 minutos aproximadamente para pilotos expertos:** corre el campeonato europeo Deum. Teurenwagen Meisterschaft y vende el coche de recompensa. Obtendrás en total 820.000 Créditos.

4 MUÉVETE RÁPIDAMENTE POR EL MAPA DE GT

Muévete como pez en el agua por el mapa del modo GT pulsando **L1 para ir a "casa" y R1 para ir al "concesionario"** de la marca del coche que llevas. Por otro lado, **si pulsas Start** en menú principal de "casa" accederás directamente al menú de "configuración del coche".





5 COCHES SEMINUEVOS

Si te das una vuelta por el mercado de segunda mano, verás que hay coches que se **venden con sólo 10 km**. Aunque su precio sea mayor que los que se venden con muchos kilómetros, su estado es prácticamente el mismo que si los compraras nuevos.

6 LAS JOYAS NEGRAS DEL MERCADO DE 2ª MANO

Si no eres capaz de ganar los campeonatos donde se te recompensa con grandes turismos, o no tienes dinero para comprarlos nuevos, repasa cada semana el mercado de segunda mano, ya que puedes encontrar grandes turismos por precios que rondan el millón de créditos. Eso sí, sin publicidad y de color negro. Son éstos:

•Toyota GT One Race Car
•Mazda 787B
•Nissan R390 Race Car
•Nissan R92CP Race Car

7 DESBLOQUEO DE LOS CIRCUITOS PARA EL MODO ARCADE

Si quieres correr en todos los circuitos de GT en el modo Arcade, antes tendrás que cumplir el día 351 del modo GT. A continuación tienes el listado de los días en los que irán apareciendo los circuitos que en principio tienes bloqueados para correr en el modo Arcade:

Consulta la Tabla 2 *.

8 LOS PORCENTAJES DEL JUEGO

A medida que avances ganando carreras, tendrás tus pequeñas recompensas:

25%: podrás participar en las carreras de resistencia y Audi Nuvolari Quattro '03.
50%: obtendrás en Jaguar XJ-R9 Race Car.
100%: obtendrás el Formula GT (Black Version).

DÍA	CIRCUITO * Tabla 2
15	Deep Forest Raceway.
29	Opera Paris.
43	Fuji Speedway ´80.
57	Special Stage Route 5.
71	Suzuka
85	Twin Ring Motegi circuito corto este
99	Grand Valley Speedway.
113	Hong Kong.
127	Suzuka oeste.
141	Fuji Speedway 2005 GT.
155	Ice Arena.
169	Apricot Hill Raceway.
183	Cote d Azur.
197	Tahiti Maze.
211	Twin Ring Motegi carretera.
225	George V Paris.
239	Cathedral Rocks Trail I.
253	Costa di Amalfitara.
267	Circuito de Sarthe I.
281	Autumn Ring.
309	Infineon Raceway.
309	Chamonix.
323	Fuji Speedway 2005.
337	Tsukuba húmedo.
351	Circuito de Sarthe II.















1 INVESTIGANDO SOBRE EL MODELO NIKE

Si observas uno de los laterales del modelo **Nike One ´22**, verás una franja de puntos y rayas en color rojo (podrás verlo muy bien usando el zoom de la sesión fotográfica). Si sabes código morse y lo lees al revés verás que da una dirección de Internet. Vale, te lo traducimos: **www.Phil-Frank.com.** Esta es la página del diseñador Phil Frank que ha creado, además del Saleen 7, el Nike One ´22 para *GT4*.

2 LAS EMPRESAS DE COMPONENTES

Si eres un sibarita del mundo del motor y quieres que tu coche lleve componentes de marcas especializadas del sector, acude a "Empresas de componentes". Antes de nada, ya te advertimos que los componentes están al mismo precio que en el concesionario de la escudería correspondiente y que el coche no mejorará ni más ni menos. Vamos, que sólo es un detalle.

3 LIMPIA EL COCHE

Deslumbra a los espectadores de las carreras con la limpieza de tu coche preferido. Tan sólo necesitas 50 Cr. para que tu coche reluzca como el primer día tras pasar por el lavado automático de GT Auto. Te prometemos que se nota el brillo. Para comprobarlo, puedes hacerle fotos antes y después.

4 NO INTENTES GANAR CRÉDITOS DE FORMA ALTERNATIVA... ES INÚTIL

Si eres un asiduo de *Gran Turismo*, seguramente intentes hacer trampa para conseguir créditos extra utilizando **dos tarjetas de memoria con dos partidas guardadas**. No te molestes, porque esta vez los programadores de *GT4* han sido más listos. Tampoco podrás probar los coches desactivando el modo Autoguardado y reseteando la consola si no te gusta para recuperar los créditos, ya que para equiparte con un coche es obligatorio salvar la partida.

5 VÍDEO FINAL

Gana el campeonato profesional Gran Turismo y podrás ver la secuencia final. Aunque resulta un poco monótono, es muy curioso ver a vista de helicóptero todo el recorrido real del enorme circuito alemán de Nürburgring trazado por un Nissan 360Z.
Si quieres volver a verla, sal del modo GT y cárgala desde el menú inicial.

6 TE GUSTA CONDUCIR...PERO ¿CÓMO?

Para extraerle todo el juego a un título como *GT4*, harías bien en plantearte la opción de usar alguno de los volantes que hay en el mercado. El uso de uno de estos periféricos, transforma completamente la experiencia de juego, pues gana en realismo hasta unos límites insospechados, aunque también en dificultad. Para ello, **podrás utilizar cualquiera de los volantes** disponibles en las tiendas, ya usen conector USB o normal, sean Force Feedback o no. Una vez enchufado, podrás activar algunas de las ayudas que hay en el menú de opciones del juego, además de usar cualquiera de las calibraciones por hardware que pueda incluir el propio volante. Entre estás opciones están las siguientes:

- **Dirección activa:** conseguirás suavizar la dirección del volante impidiendo en cierta medida que el coche vaya "cabeceando" de un lado a otro del circuito. Ideal para las primeras horas o cuando la sensibilidad del volante es demasiado alta.
- **Dirección GT Force (sólo disponible para volante GT Force):** hace que la dirección del coche se comporte de una forma más o menos realista. Si quieres sufrir, ponlo en "Simulación".
- **Dirección asistida (sólo para volante Driving Force Pro):** el castigo que inflinge la retroalimentación se suaviza cuando la velocidad aumenta. Así te será más fácil mantener el control en los momentos más delicados.
- **Retroalimentación (sólo para Driving Force Pro):** regularás la intensidad con la que la retroalimentación se hace notar, dependiendo del grado de realismo que quieras disfrutar.





OTRAS FORMAS DE DI

El modo Gran Turismo es tan apasionante que lo normal es que, sin darte cuenta, dejes de lado otros modos de juego y otros detalles que pueden hacerte pasar tan buenos ratos como el modo principal. En estas páginas te contamos qué más cosas tiene Gran Turismo, además de Gran Turismo...

1 | EL MODO ARCADE

Si no quieres complicarte la vida comprando coches, escogiendo componentes o comprobando en qué competiciones puedes correr, éste es tu modo de juego: diversión desde la primera partida.

Antes de correr en alguna de las carreras disponibles en el Modo Arcade podrás elegir cualquiera de los coches del juego (sin desbloquearlos ni nada). Para facilitarte la tarea, podrás optar por buscar el vehículo de tus sueños según la antigüedad o directamente escudriñando en las distintas escuderías.
Eso sí, si quieres catar todos los circuitos del juego, antes debes desbloquearlos en el modo GT, superando una serie de días del calendario. En el apartado de "Secretos y Curiosidades" hemos indicado ya en qué día en concreto se desbloquean todos los circuitos. Pues nada, a disfrutar, que esto es velocidad pura y ni la mecánica ni los créditos te amargarán la diversión.





SFRUTAR DE GT4

SESIÓN FOTOGRÁFICA | 2

Si eres un apasionado de la fotografía y los coches bonitos, éste es tu rincón del modo Gran Turismo. Aunque no puedas vender las fotos para obtener créditos, siempre apetece tener un buen recuerdo...





Para hacer la mejor foto, a tu disposición tienes una cámara con todo tipo de zoom y efectos. Con ella podrás retratar tus mejores coches en lugares idílicos. Estas son las claves para triunfar como fotógrafo:

1º: Coloca el coche en el lugar más bello del escenario preseleccionado.

2º: Sitúa la cámara en la posición correcta para abarcar el fondo.

3º: Juega con el zoom y el ángulo de la cámara para encuadrar la instantánea.

4º: Gira las ruedas del coche para conseguir una foto más espectacular y que destaquen las llantas.

5º: Aplica algún efecto para darle un toque personal.

3 | EL TUNING

Si te gusta personalizar tu coche instalando alerones y llantas GT Auto es el sitio al que tienes que acudir en el modo Gran Turismo. Aunque sus posibilidades sean muy limitadas, podrás saciar tu hambre de tuning.

1 GT AUTO, TIENDA DE ALERONES

Si eres un amante del tuning y odias llevar el coche igual que tus competidores, aquí podrás instalar a tus vehículos todo tipo de alerones por el módico precio de 1200 Cr. Podrás elegir el color y la tonalidad, pero como estos alerones son meramente decorativos (no mejoran la aerodinámica), sólo deberás instalarlos cuando te sobren créditos.





2 GT AUTO, TIENDA DE RUEDAS

Otra forma de cambiar el aire de tu vehículo y darle un toque de distinción es comprar alguna de la multitud de llantas de las marcas más prestigiosas que el juego pone a tu alcance. Como se trata de un capricho de 500 Cr., sólo deberías permitírtelo cuando no necesites la pasta para otras mejoras más urgentes.

3 EMPRESAS DE COMPONENTES

Aunque puedes instalar componentes en el concesionario, también tienes la opción instalar piezas de prestigiosas marcas. Para ello, acude al apartado de empresas de componentes del mapa de *GT* y escoge la marca compatible con tu coche. Te avisamos que los precios y los resultados en las mejoras del coche no variarán con respecto al concesionario.

Si realmente quieres un coche bien equipado y tuneado a la vez, hazte con una buena cantidad de créditos y compra alguno de los coches completos de las empresas de componentes. A continuación te indicamos las características de cada uno de ellos.

3.1 | COCHES TUNEADOS

S2000 Street Version ´04 — MD TT AMUSE
Tienda de componentes 50.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 255CV. / 452CV.
Peso inicial/Final 1190 Kg. / 1011 Kg.

S2000 R1 ´04 — MD TT AMUSE
Tienda de componentes 150.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 263CV. / 446CV.
Peso inicial/Final 120 Kg. / 952 Kg.

S2000 GT1 ´04 — MD TT AMUSE
Tienda de componentes 250.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 510CV. / 584CV.
Peso inicial/Final 1180 Kg. / 1180 Kg.



CarbonR (R34) ´04 — MD TT AMUSE
Tienda de componentes 250.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 520CV. / 874CV.
Peso inicial/Final 1123 Kg. / 1123 Kg.

ER34 D1 spec 2004 (D1GP) ´04 — MD TT BLITZ
Tienda de componentes 200.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 1180kg. / 1144kg.
Peso inicial/Final 1418 Kg. / 1205 Kg.

GENKI HYPER SILVIA R32 (D1GP) ´04 — MD TT HKS
Tienda de componentes 200.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 483CV. / 620CV.
Peso inicial/Final 1130 Kg. / 1096 Kg.

Motorsports Stage II R-32 ´04 — 4X4 HPA MOTORS
Tienda de componentes 31.870 Cr.
Obtenido en —
Pot. Inicial/Final 560CV. / 631CV.
Peso inicial/Final 1485 Kg. / 1306 Kg.

Lancer Evolution VI ´00 — 4X4 MINE´S
Tienda de componentes 150.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 400CV. / 600CV
Peso inicial/Final 11210 Kg. / 1173 Kg.

Skyline GT-R N1 V-spec (R34) ´00 — 4X4 MINE´S
Tienda de componentes 200.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 600CV. / 855CV.
Peso inicial/Final 1340 Kg. / 1299 Kg.

Performance S2000 ´04 — MD TT OPERA
Tienda de componentes 150.000 Cr.
Obt. en Camp. Extreme- Polyphony Digital Cup.
Potencia Inicial/Final 247CV. / 473CV.
Peso inicial/Final 930 Kg. / 902 Kg.

Performance 350Z ´04 — MD TT OPERA
Tienda de componentes 70.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 350CV. / 504CV.
Peso inicial/Final 1340 Kg. / 1299 Kg.

Asparadrink RX7 (JGTC) ´04 — MD TT RE AMENIYA
Tienda de componentes 500.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 310CV. / 654CV.
Peso inicial/Final 1100 Kg. / 1100 Kg.

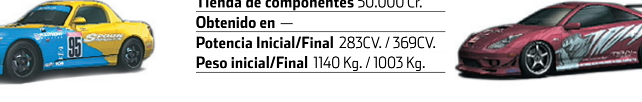
Civic Type R (EK) ´00 — MD TD SPOON
Tienda de componentes 75.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 218CV. / 318CV.
Peso inicial/Final 820 Kg. / 820 Kg.

Integra Type R (DC2) ´99 — MD TD SPOON
Tienda de componentes 75.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 220CV. / 324CV.
Peso inicial/Final -- / --

S2000 ´00 — MD TT SALEEN
Tienda de componentes 85.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 275CV. / 405CV
Peso inicial/Final 100 Kg. / 1100 Kg.

Fit Race Car ´03 — MD TD SPOON
Tienda de componentes 50.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 126CV. / 216CV.
Peso inicial/Final 990 Kg. / 930 Kg.

S2000 Race Car ´00 — MD TT SPOON
Tienda de componentes 200.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 315CV. / 388CV.
Peso inicial/Final 1050 Kg. / 1050 Kg.



Celica SS-II (ZZT23t)´03 — MD TD TRIAL
Tienda de componentes 50.000 Cr.
Obtenido en —
Potencia Inicial/Final 283CV. / 369CV.
Peso inicial/Final 1140 Kg. / 1003 Kg.

X540 CHASER ´00 — MD TT TOM´S
Tienda de componentes 50.000 Cr.
Obtenido en —
Pot. Inicial/Final 320CV. / 764CV.
Peso inicial/Final 1490 Kg. / 1266 Kg.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo,
Miriam Romero Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Daniel Lara, Sonia Ortega, Juan Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Sergio Llorente (mapas), J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@hobbypress.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo.
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

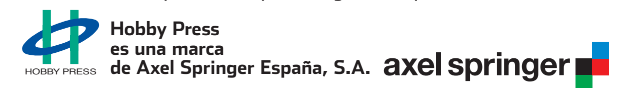
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 7/2005

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Suplemento realizado por el equipo Play2Manía



Esta guía se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 76